»ŚWIĄTECZNY FULL WYPAS
»116 STRON »11 HICIORÓW »9 GIER NA PSX

PSX EXTREME

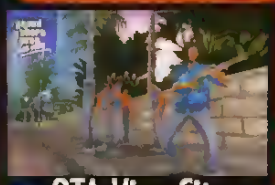
6.99 z 7% VAT

styczeń 2003
65

OPISY

GTA Vice City
Tony Hawk 4

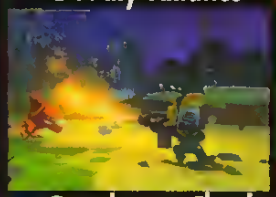
RECENZJE



GTA Vice City



Mortal Kombat Deadly Alliance



Ratchet & Clank



Unreal Championship



WRC 2 Extreme

INDEX 340898 ISSN 1429-172X
PSX
9 771429 172036

Wielki konkurs
THE LORD OF THE RINGS

SNAKE CHWILOWO NIE ŻYJE
SPLINTER CELL

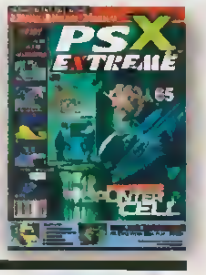


CO NOWEGO:
- Devil May Cry 2 (PS2)
- Resident Evil Online (PS2)
- APEX (Xbox)
- Flat-Out (Xbox)
- Midnight Club 2 (PS2)



WIELKA AKCJA - ZŁAP KONTAKT
HISTORIA POWSTANIA PLAYSTATION!

Multiplatformowy magazyn graczy HARDCORE'OWYCH

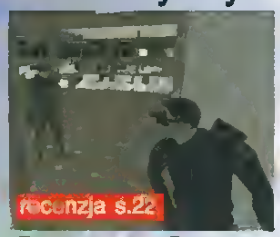


Styczeń 2003 / PE#65

polecamy:



> Devil May Cry 2



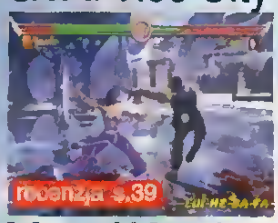
> Splinter Cell



> Ratchet & Clank



> GTA: Vice City



> Mortal Kombat Deadly Alliance

konkursy:

LISTY - NAPISZ DO ŚW. MIKOŁAJA 100
TELEEXTREME 96, 100, 103, 106
WŁADCA PIERŚCIENI 28

wYstępniak



ŚCIERWO Święta w pełni. Nie przepraszamy, święta dopiero za dwa tygodnie, ale handlowcy zdają się tego zupełnie nie zauważać. Wszędzie pomykają Mikołaje w czerwonych kubraczkach i z woremi na plecach, ale jaki ich pociągnąć za brodę, to od razu widać, że fałszywi. Wchodząc do każdego sklepu trzeba być przygotowanym na to, że wyjdzie się z choinką, kompletem bombek i karpiem-gigantem w plastikowej torebce z wodą, a może i z jakąś konsolą.

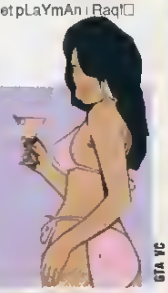
HIVMAN Cieszmy się jednak póki co, bo Święta mają to do siebie, że mijają szybko i zanim dadzą się sobą nacieszyć, już jest po wszystkim. Ale zanim nadejdzie dzień, kiedy trzeba będzie wstać wcześnie rano, porąbać i spalić choinkę, będzie wiele wolnych dni, które można w całości poświęcić na granie, granie, granie.

ŚCIERWO Producenci gier starają się nas przyzwyczaić do gwiazdkowego line-upu, serwując - analogicznie jak rok temu - nowego TONY'ego, PRO EVOLUTION SOCCER, GTA, MGS (ręka SUBSTANCE nie zmieściła się). Narzekać nie mam zamiaru, ale, psia kostka!, toż to jakaś nowa świąteczna strategia! Na święta 2010 roku pogramy, zgaduję, w MGS10, TONY HAWK'S... 12, GTA: SPACE INVASION.

LOKOWA Tak czy siak, święta szykują się Nam. Graczom, tak wypasione jak numer, który właśnie Drogi Czytelniku trzymasz w rękach - 116 stron w tej samej, starej cenie. To nasz prezent gwiazdkowy dla Ciebie. Developerzy zaś postanowili zasypać nas ogromną ilością tytułów, w dodatku, co nie zawsze jest normą, dobrych. Stąd też w tym numerze zatrzęsienie gier dobrych i bardzo dobrych (oceny od "7" wzwyż). Padakom mówimy zdecydowanie: Nie! Tym sposobem kilkanaście recek wyleciało.

HIVMAN Życzymy wszystkim skarpetek, ciotek mówiących "Ale ty urosłeś", stosu gier i konsol pod choinkę, a także najbliższych potrafiących zrozumieć, że nie da się jednocześnie grać i siedzieć nad barszczem z uszkami przy świątecznym stole, zaś zmywanie talerzy może spokojnie poczekać do Nowego Roku, bo ciotka Aurelia wcale nie chce, żebyśmy ją odwiedzali. Oby rok 2K3 przyniósł nam wysyp wspaniałych gier, dostęp do serwerów on-line (trata-ta-ta), a nawet fuzje i konkluzje (?). Wszystkiego tego, a nawet więcej, życzy porąbana ekipa zg(Red)ów: zastęp współpracowników, garstka praktykantów, Kleju & Cysio, Starucha, Misio, Jawor, Cycek, a nawet pLaYmAn i Raq!

opisy



PE TONY HAWK 4 92

PE GTA VICE CITY 59

Odkryjemy na początek tajemnice jakie kryje w sobie miasto...

hardkor



HISTORIA PLAYSTATION 67
KONSOLE W SIECI 32
MUZYKA GRACZA 00
OD GRACZA... 65
OKIEM MANIAKA 01
OLDSCHOOL: SPY VS SPY 90
SUIKODEN - GRA I LEGENDA 76
SZARA STREFA 89
TIME SPLITTERS 2 VS HALO 30
XBOX UNIWERSALNY 90

Ankieta

Złap kontakt

szczegóły na str. 110

recenzje

FIFA SOCCER 2003 45
NBA SHOOTOUT 2003 42
SHREK TREASURE HUNT 47
SPEC OPS AIRBORNE COMMANDO 86
SPORTS SUPERBIKE 2 86
TONY HAWK'S PRO SKATER 4 78
TREASURE PLANET 87
ULTIMATE OEER HUNT 86
WRC ARCADE 87

ARMORED CORE 3 82
BLOODRAYNE 81
CONTRA: SHATTERED SOLDIER 54
DISNEY GOLF 47
FIFA SOCCER 2003 45
GRAND THEFT AUTO: VICE CITY 55
LOTR: THE FELLOWSHIP OF THE RING 30
LOTR: THE TWO TOWERS 31
MARVEL VS CAPCOM 2 64
METROPOLISMANIA 52
MICROMACHINES 53
MOBILE SUIT GUNDAM: FEDERATION VS ZEON 82
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE 39
NBA 2K3 42
NBA LIVE 2003 43
NBA SHOOTOUT 2003 42
NBA STARTING FIVE 42
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 48
PK: OUT OF THE SHADOWS 52
PRO EVOLUTION SOCCER 2 46
RATCHET & CLANK 25
RED FACTION 2 34
REIGN OF FIRE 88
ROBOTECH: BATTLECRY 82
ROCKY 84
SILENT SCOPE 3 47
SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY 24
SUB REBELLION 52
SUIKODEN 3 74
TIME SPLITTERS 2 36
THIS IS FOOTBALL 2003 44
TONY HAWK'S PRO SKATER 4 78
TOTAL IMMERSION RACING 48
TWIN CALIBER 80
TY: THE TASMANIAN TIGER 28
WILD ARMS 3 72
WKC2: EXTREME 50
WRECKLESS 80
WWE SMACKDOWN! SHUT YM... 71

BLOODRAYNE 81
FIFA SOCCER 2003 45
LOONS: FIGHT FOR FAME 52
LOTR: THE FELLOWSHIP OF THE RING 30
MARVEL VS CAPCOM 2 64
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE 80
MICROMACHINES 53
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE 39
NBA 2K3 42
NBA LIVE 2003 43
NBA STARTING FIVE 42
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 48
PHANTOM CRASH 82
REIGN OF FIRE 88
ROCKY 84
ROBOTECH: BATTLECRY 82
SHENMUE 2 80
SPLINTER CELL 22
THE HOUSE OF THE DEAD 3 85
TIME SPLITTERS 2 36
TONY HAWK'S PRO SKATER 4 78
TWIN CALIBER 80
TY: THE TASMANIAN TIGER 28
UNREAL CHAMPIONSHIP 33
WWF RAW 70

BLOODRAYNE 81
NBA 2K3 42
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 48
ROBOTECH: BATTLECRY 82
TY: THE TASMANIAN TIGER 28

KING OF FIGHTERS 2000 64

COLIN MCRAE RALLY 2.0 99
DOOM 2 99
MEGAMAN ZERO 2 99
METROID FUSION 98
SOCCER RID 98

Piła

Zombie w sieci

Resident Evil Online

NETWORK BIOHAZARD

Czasy się zmieniają, zmieniają się też gusta oraz podejście programistow do pewnych spraw Jeszcze trzy czy cztery lata temu



nikt przy zdrowych zmysłach nie pomyślałby, ze CAPCOM zdecyduje się na wydanie produkcji utrzymanej w klimatach RESIDENT EVIL umozliwiającej rozgrywkę przez Internet Wyłącznie przez Internet () Scenariusz zapowiadanego na przyszły rok (Japonia) RESIDENT EVIL ONLINE podejmuje zagednienia okresu pomiędzy pierwszą a drugą częścią serii, nie będzie jednak tym razem dwójki z góry okreslonych bohaterow i liniowej fabuły prowadzącej ich po z gory ustalonej sciezce Tutaj postaci jest osiem - trzy laski i pięciu facetów - odpowiednio zrożnicowanych kelnerka, dziennikarka, policjant czy hydraulik Każda z nich cechuje się charakteryetycznymi cechami wytrzymałością, siłą szybkością W ten sposób jedna np znakomicie radzi sobie w walce, inna popchnie akcje do przodu rozwiązując jakąś zagadkę To tak w teoni W praktyce rozgrywka porównywana jest do sieciowych zmagań w PHANTASY STAR ONLINE (DC) Skąd te podobieństwa? Hmm w jednej sesji uczestniczyć moze maksymalnie czterech Graczy (pozostełą czwórką steruje konsola) Novum stanowi rozmieszczenie ich na starcie w odmiennych, losowo wybranych miejscach Nie trzeba byc Rutkowskim, by odgadnąć ze pierwszym celem jest zatem odszukanie pozostałej trojki z "zespołu", dopiero po skompletowaniu druzyny rozpoczyna się gra właściwa CAPCOM











stawia głównie na współpracę pomiędzy Graczami - postacie przez nich sterowane muszą ze sobą kolaborować, zarówno w walce jak i przy rozwiązywaniu zagadek Co to tak naprawdę oznacza, do końca pewnie jeszcze nie wiedzą sami programiści Pewne jest coś innego zachowany klimat serii oraz świetna grafike Pierwsze obrazki moze nie mogą konkurować artystycznie z twórczością Rembranta (hmm), ale dają przedsmak tego, co nadejdzie Ja mam tylko szczerą nadzieję, ze do 2004 roku, bo wcześniej na premierę w PAL-u raczej nie ma co liczyć, Polska doczeka się pełnej obsługi i serwerów firmowanych znaczkiem SONY [shiva]

Producent: CAPCOM
Data wydania: 2003



PRZEGLĄD OCEN INTERNETOWYCH

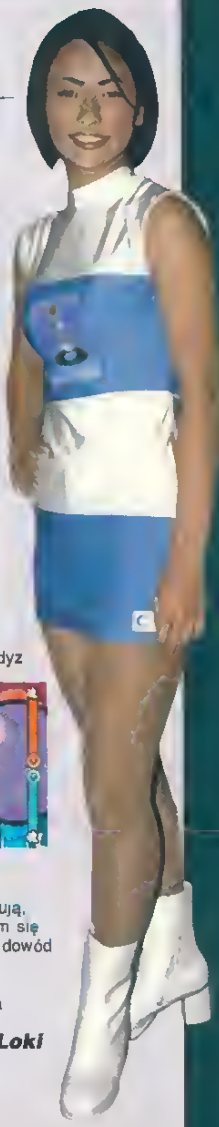
przyg. pLaYmAn

NAZWA GRY	PLATFORMA	www.Gomerokings.com	www.VideoGames.com	www.Ign.com	PSX EXTREME
Blade 2	PS2	4,8	5,2	4,9	8
Blade 2	XBOX	4,8	3,7	5,2	8
Blinx: The Time Sweeper	XBOX	8,3	7,8	8,8	7+
Breath of Fire	GBA	7,7	5,2	8,3	6-
Buffy: The Vampire Slayer	XBOX	6,3	7,7	9,2	8-
Burnout 2: Point of Impact	PS2	8,3	8,2	8,0	8
Chase: Bollywood Stunts	XBOX	6,5	6,7	4,8	4-
Colin McRae Rally 3	PS2	-	7,7	-	8
Conflict: Desert Storm	PS2	4,5	7,4	8,5	8
Conflict: Desert Storm	XBOX	4,5	7,6	7,7	8
Driver 2 Advance	GBA	8,4	8,5	7,0	8+
Dynasty Tactics	PS2	8,2	7,8	7,5	7+
Ferrari F355 Challenge	PS2	7,8	8,3	7,8	7+
Grandia Xtreme	PS2	8,1	7,2	7,0	8
Hitman 2: Silent Assassin	PS2	8,8	8,1	8,4	8
Hitman 2: Silent Assassin	XBOX	8,6	8,8	8,4	8
Ikaruga	DC	8,6	7,7	-	8-
Kelly Slater's Pro Surfer	GC	8,0	7,9	8,0	7+
Kelly Slater's Pro Surfer	PS2	8,0	7,8	8,5	7+
Kelly Slater's Pro Surfer	XBOX	8,0	7,4	8,0	7+
Myst III: Exile	PS2	8,5	8,7	2,0	8-
Myst III: Exile	XBOX	8,7	4,2	2,0	8-
Onimusha 2	PS2	7,8	8,5	8,0	8+
Sega GT 2002	XBOX	8,2	7,8	8,8	8-
Sega Soccer Slam	PS2	8,3	7,8	8,0	8+
Shox: Nelly Reinvented	PS2	7,8	8,0	7,8	8=
Silent Scope	GBA	7,8	-	7,8	7+
Sly Cooper & The Thievius Raccoonus	PS2	7,8	8,8	8,8	7+
Seremoner 2	PS2	7,9	7,5	8,4	8
Super Ghouls'N Ghosts	GBA	7,4	6,5	8,5	8+
Super Mario Sunshine	GC	8,8	8,3	9,4	8+
Superman: Shadow of Apokolips	PS2	8,4	8,5	7,8	8
Taz: Wanted	GC	-	8,0	6,7	7-
Taz: Wanted	PS2	8,8	8,8	6,7	7-
Taz: Wanted	XBOX	8,8	4,1	6,5	7-
The Terminator: Dawn of Fate	PS2	8,1	7,8	8,5	8
The Terminator: Dawn of Fate	XBOX	6,8	5,5	5,3	8
The Thing	PS2	8,4	7,4	8,3	8-
The Thing	XBOX	8,4	7,8	8,2	8-
Turok: Evolution	GBA	7,3	8,4	8,0	7+
Turok: Evolution	PS2	7,8	7,2	8,5	8-
Turok: Evolution	XBOX	7,3	7,8	7,1	7-
Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	GBA	-	8,5	9,4	8+

W wersji PAL pojawiły się ostatnio:
PS2: Dynasty Tactics, Scorpion King; Xbox: Blinx, Sega GT 2002, Morrowind
GC: Eternal Darkness: Sanity's Requiem, Super Mario Sunshine



Ohayō Nippon czyli pisane po kilku sake...



Witam serdecznie. Niniejsza rubryka spodobała się dosyć dużej liczbie Czytelników (dzięki za e-maile), części Czytelników nie przypadła jednak do gustu (mimo wszystko dzięki za e-maile). Ogólny bilans jest dodatni, z czego się diabolicznie cieszę. Po prawej tradycyjnie już (czy za drugim razem to już tradycja?) urocza pani hostessa, obok niej ranking, na końcu popierdółkowata gierka, a na początku, jak sami widzicie, znów brednie, tymbardziej że naprawdę nie miałem o czym pisać...

... bo nie jest dobrze, Moi Drodzy. Co się dzieje w Japonii? Ostatni tydzień rankingowy był najgorszym od wielu miesięcy - giar sprzedawało się mało, wręcz bardzo mało i już 3 tysiące sprzedanych egzamplarzy zapewniało pewne miejsce w 'Top Ten', reszta tytułow żałośnie dobijała do 2 tys. egzamplarzy. Najboleśniej spadek sprzedazy odczuła SEGA, które ogłosiła daleko idące cięcia jeśli chodzi o wydawane w przyszłości gry (głównie serie sportowe). Nie ma się co dziwić, na konferencji zwołanej w budynku Tokijskiej Giełdy, szef SEGA Japan - Tetsu Kayema - ogłosił, ze za pierwsze półrocze 2002 roku SEGA poniosła straty rzędu 1.5 biliona jenów. Przyczyna? Gry SEGI nie sprzedają się tak, jak by tego życzyła sobie firma pana Kayamy. Ratunkiem ma być skupienie się na produkcji gier dla szerszego odbiorcy (a'la SONIC) oraz unikania tzw. exclusive'ów, ograniczających rynki zbytu.

Można odnieść wrażenie, ze jakiekolwiek kłopoty finansowe nie dotyczą firmy SONY, która sprawiła kolejny prezent skośnookim brecioms, obniżając cenę PS2 z 27800 jenów (890PLN) do 24800 jenów (794PLN). Obniżka podyktowana jest zbliżającym się okresem świątecznym oraz chęcią pozostanie absolutnym liderem jest chodzi o sprzedaż konsol w Japonii. My też bardzo prosimy o obniżkę...

Na pewno źle nie będą się mieli miłośnicy gier RPG (nie tylko w Japonii). Gigant giar RPG - SQUARE-SOFT - ogłosił oficjalnie, ze połączy się z innym potentatem w tej dziedzinie gier - firmą ENIX, twórcą takich rpg-hitów, jak np. seria DRAGON QUEST. Ta



fuzja musi skończyć się jakimś hitem. Oby tylko ENIX nie wniosło do nowego "fejnala" na przykład konieczności zakupu maty do tańczania (pamiętacie serię BUST-A-GROOVE?) albo zrezygnowało z dopasionej grafiki na korzyść setek godzin gry (chociaż to mogłoby akuret chwycić). Star, Ty lepiej ćwicz kroki.

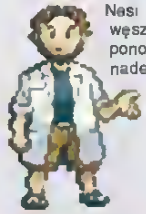
Pora na ranking najlepiej sprzedających się gier w Japonii. Ponieważ wszystkie "zwycięskie" gry pojawiły się w ostatnich 4 tygodniach, liczba sprzedaży ogólnej dla kazdej z giar jest równa liczbie sprzedanych egzemplarzy w interesującym nas okresie (wg "Dengeki").

TOP TEN LAST 4 WEEKS
01. Dragon Quest 3 / Enix / PS2 / 428,224 egz
02. Hoshi no Kaabii / Nintendo / GBA / 326,976 egz
03. Mario Party 4 / Nintando / GC / 247,107 egz.
04. Narikiri Tales 2 / Namco / GBA / 114,266 egz
05. Final Fantasy II / Squarasoft / PSX / 104,551 egz.
06. Final Fantasy / Squaresoft / PSX / 103,074 egz
07. From TV animation One Piece / Banpresto / GC / 101,660 egz
08. Taiko no tatsujin / Namco / PS2 / 97,520 egz
09. Breath of Fire V / Capcom / PS2 / 80,059 egz.
10. Medal of Honor: Frontline / EA / PS2 / 76,019 egz



"Taiko no tatsujin - tatakon de dodon ga don" od NAMCO to gra, która w ostatnim tygodniu wylądowała na szóstym miejscu (u nas na miejscu 8.). Jak na porządną, popierdółkowatą grę z dziwnym tytułem przystało, wykonała jeden z największych skoków w historii rankingu "Dangeki", bo aż z 215. miejsca, kiedy to trafiła pod strzechy 22,702 Japończyków zafascynowanych waleniem. W bęben oczywiście. Gra jest niczym innym jak kuzynem wszelakich gier w stylu BEATMANIA, DRUMMANIA bądź POP'N'MUSIC, czyli grą muzyczną z nieodzownym specjalnym kontrolerem. Tym kontrolerem jest tytułowy TATA(uderzać)KON(kontroler) - niewielki bębenek z trzema strafami uderzeń (prawa, lewa i obręcz), w który to naparzamy dwoma pałkami. Zabawa jest ponoć przednia, ale podchodzę do tych ocen z dystansem, gdyż walanie w bębny dla Japończyków jest tak naturalne, jak dla naszych "dresów" nawalanie statystycznemu przechodniowi. Nie każdej nacji może się to podobać.





Nasi szarostrefowcy (Yohko i jej Teruo) nie próżnują, węsząc gdzie się da. No i wydało się... Pojawiłam się ponoć w najnowszym Pokemonie na GBA. Obok dowód nadesłany przez naszych speców.

Na tym kończę. Nie zapomnijcie zerknąć na hostessę. Ja ne bei bei.

Loki

PlayStation.2 PlayStation GAME BOY ADVANCE GAME BOY
XBOX GAMECUBE PlayStation Dreamcast
ŚWIAT GIER BALTIX
najtaniej gry i akcesoria - SPRAWDŹ! >>> www.baltix.home.pl
sprzedaż wysyłkowa - szybka realizacja!
przyjmujemy gry w rozliczeniu
skupujemy używane gry i konsole
na wszystkie gry dajemy 100% gwarancji
serwisujemy konsole
SPRZEDAŻ RATALNA
SKUP SPRZEDAŻ SERWIS HURT-DETAL WYPOŻYCZALNIA GIER I KONSOL
Szczecin ul. Kolumba 8 tel. (0...91) 489 10 52, 0501 701 629 e-mail: baltix2@poczta.onet.pl czynne: 10-19, sobota 10-14
Piła

PlayStation

Czerwony menel z brodą, zwany powszechnie Mikołajem, zadbał solidnie o posiadaczy Szaraka (niech SONY bierze przykład), dostarczając kilku całkiem niezłych produkcji. Zaskakująca dobry THPS4 oraz względnie ciekawe WRC ARCADE i SPEC OPS: AC dają radę, że hej. Fajnie, że wreszcie coś się ruszyła, liczymy na podobne ruchy co miesiąc.



Star: Moze mi nie uwierzycie, ale kiedyś grałem nie tylko w eRPeGi [Ś a ja Wam powiem, że Star kiedyś NIE grał w RPGi, ale to było dawno i nieprawda], czego mój poczciwy Szaraczek świedkiem i nadal wiele nie-erpegowych pozycji darzę wielkim sentymentem Teraz jednak swiata poza role-play'emi nie widzę, co właśnie zasługą owej szarej skrzyneczki zwanej PSX, a przede wszystkim wspaniałych pozycji ne nią wydanych

1. Final Fantasy Tactics
2. Final Fantasy 7
3. Bngandine
4. Star Ocean TSS
5. Tekken 1 i 3
6. Grandia
7. Vagrant Story
8. Xenogears
9. Final Fantasy Chronicles
10. Digimon DCB
11. Doom 1 i 2
12. Grandia
13. Suikoden 2
14. Gran Turismo
15. Warcraft 2
16. Wild Arms
17. Chrono Cross
18. Final Fantasy 9
19. Twisted Metal 1 i 2
20. Tomb Rider

Dlaczego tylko czterech? I czy jest wśród nich "żołnierzyk"?

Four Horsemen of the Apocalypse

"Czterech jeźdźców Apokalipsy", całkiem wdzięczny materiet na tytuł gry. I to nawet nic, ze odpowiada za niego wydawca "żołnierzyków", 3DO. Producent sam wyraźnie tym razem podkreślił, że jest to największy, najdroższy i najbardziej obiecujący projekt w histoni firmy. Dość powiedzieć, ze budżet przeznaczony na całą produkcję zamyka się w sumie ponad ośmiu milionów dolarów, a kolejne blieko dwie miliony uruchomione zostały ne promocję oraz reklemę. Dla porównanie: polskie kinowe "mega" produkcje, vide jakieś "Tadusze" I mne "Zemsty", kosztowały mniej niż FOUR HORSEMAN OF THE APOCALYPSE . Pieniądz to jednek nie wszystko, czym konkretnie zechwycić ma nes gra? Tak ne dobrą eprawę, głównie





Producent: 3DO
Data wydenie: I KWARTAŁ 2003

grafiką, ścieżką dźwiękową (m.in. głosy podkładają zawodowi aktorzy, zne ktoś Tima Curry'ego?) i oby rajcownością. Gatunkowo widać podobieństwa do DEVIL MAY CRY, cała koncepcja opiera się ne szybkiej ekcji i nie mniej ezybkich walkach; broń biała, jakieś specjalne siły... Nawiązałem przed momentem do DMC także z mnego powodu: niektóre lokacje to niemal kopie map zawartych w grze CAPCOMu. Cóż, może podobieństwo jest zamierzone, może tylko "tak wyszło". Do mnie to średnio przemawia I każe - mimo potężnej kasy w FHOTA wpompowanej - podejść do gry sceptycznie. Informacje o 5 - 7 tys. polygonów ne postaciach też jakoś do mnie nie przemawiają. Albo merudzę, albo... Hmm, poczekajmy do premiery (...) PS. Lepszych zdjęć nie ma, to jedyne obrazki jakie wypluł ne razie developer; szkice i arty można sobie derować. [shivaj]

Piguła...

EIDOS w ostatniej chwili usunął z recenzowanego w bieżącym numerze TIME SPLITTERS 2 tryb rozgrywki on-line Developer zostawił jednocześnie otwartą furtkę dla różnego rodzaju zapaleńców i na efekty nie trzeba było długo czekać - pod internetowym edresem http://www neoavalon com/TS2O/setup/ znajdziecie szczegółową instrukcję, jak odpalić TS2 w Internecie Szkoda tylko, ze wszystko dotyczy rynku amerykańskiego, Europa czeka do 14 marca 2003 [shi]

CAPCOM poinformowało własnie o planach wydawniczych na Europę w przeciągu najbliższych kilku miesięcy Z potwierdzonych i - tak przynajmniej twierdzi japoński wydawca - w stu procentach pewnych rzeczy dostaniemy

MARVEL VS CAPCOM 2	29 listopad 02
AUTO MODELLISTA	6 grudzień 02
GIO GIO S BIZARRE ADVENTURE	14 luty 03
DEVIL MAY CRY 2	21 marca 03

AUTOMODELLISTA już wiemy że nic specjalnego sobą nie prezentuje DMC2 ukaze się najprawdopodobniej w edycji dwupłytowej (nośnik DVD) z osobnymi scenariuszami dla Dantego i Lucii Ponadto PAL-owe wydanie możliwe ze będzie zawierać materiały bonusowe w postaci wywiadów z autorami itd [shi]

Ponownie dzięki ACCLAIM europejscy Gracze dostaną kilka gier SEGI Podpisana w listopadzie umowa pozwala temu pierwszemu na wydanie następujących pozycji VIRTUA TENNIS 2 (wreszcie, premiera na przełomie listopada i grudnia), VIRTUA COP ELITE, czyli konwersję recenzowanej już u nas VC RE-BIRTH (grudzień) oraz SEGA BASS FISHING DUEL, z datą wydania w pierwszym kwartale 2003 roku [shi]

Jest data dla powstającej od dobrych kilkunastu miesięcy gry ENTER THE MATRIX Jak informuje SHINY, do sklepów trafi one 15 maja 2003 równolegle z premierą drugiej części filmu pod tytułem "Matrix Reloaded" Huh, no to będzie się działo - szczerze liczę ze przynajmniej produkcja kinowe pozytywnie zaskoczy, bo jakoś w samą grę średnio wierzę [shi]

SSX I SSX TRICKY ustanowiły nowe standardy elektronicznych edycji pomykanie na desce, tym bardziej cieszy więc fakt zapowiadanego na przyszły rok SSX2 Jak na razie mowa jest wyłącznie o warsji na drugiego Sonaka, ale coś mi się widzi, że Bill już sięga po portfel [shi]

Prawie pewny jest już port znanej z automatów wyścigowki pod tytułem INITIAL D Drugi Sonak doczeka się ulepszonej konwersji - przede wszystkim podbita ma być rozdzielczość samej gry, ponadto dojdą nowe efekty niedostępne w wersji arcade Przynajmniej tak twierdzi producent, bo mając w pamięci ostatnie dokonania SEGI radzę podejść do tematu z odrobiną sceptycyzmu Developing powierzono wewnętrznemu oddziałowi firmy, SEGA ROSSO znanemu choćby z TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP (Saturn) I SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2 (Dreamcast) [shi]

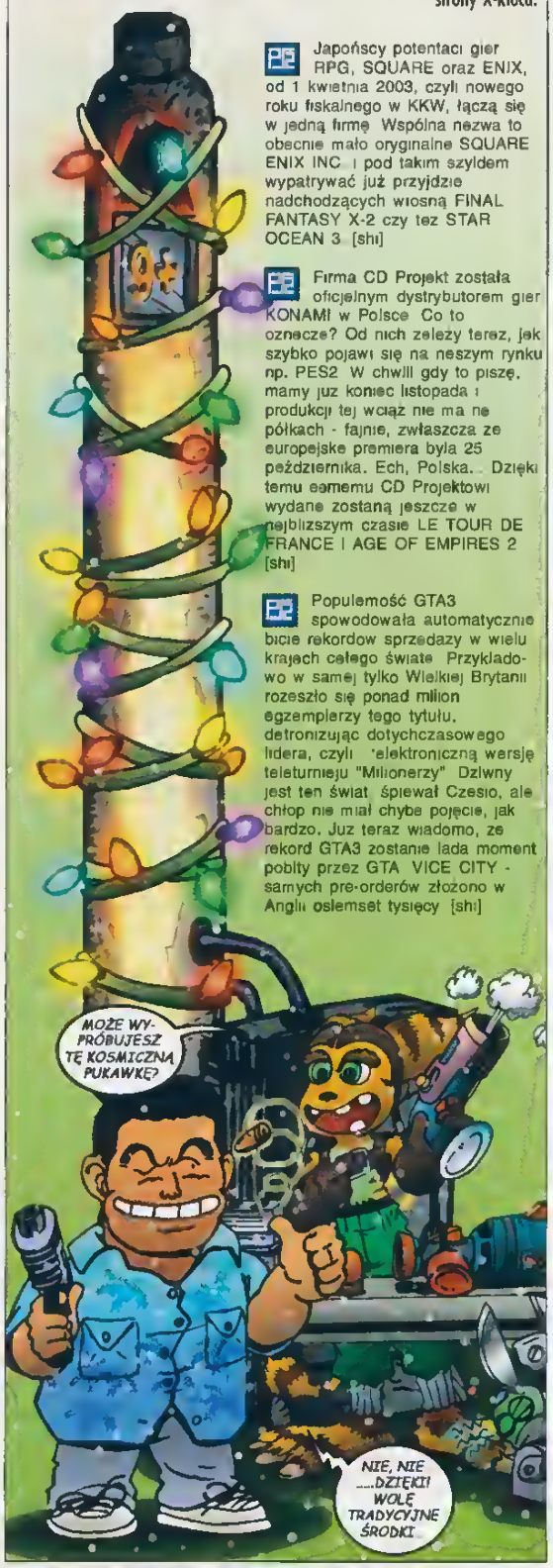
Trwają beta testy sieciowego EVEROUEST ONLINE ADVENTURES Oczywiście w USA Wrzucam obrazek ilustrujący rozgrywkę w Internecie dodając jeszcze tylko szybko dwa fakty na blaszkach co miesiąc w ten tytuł pogrywa około pół miliona osób, wersja PS2 zapowiadane jest na I kwartał 2003 [shi]



Tylko w ciągu pierwszego tygodnia po wejściu do sprzedazy za oceanem rozeszło się 250 tys. kopii METROID PRIME Dla porównanie, w tym samym czasie sprzedało się o połowę mniej xboxowego Starter Kita, umożliwiającego posiadaczom konsolek MICROSOFTu wejście w świat serwisu Xbox Live NINTENDO spodziewa się - do końca bieżącego roku - sprzedaży kolejnych minimum 250 tys egzemplarzy MP I wiesz co? Uda im się [shi]

konsolo-METR

W chwili obecnej trwa najlepszy i najbardziej owocny okres dla Czarnulki. Raz po raz rynek atakują pozycje wielkie, żeby nie powiedzieć WIELKIE. GTA: VICE CITY to perełka, majstersztyk, gra którą musisz mieć. Kolejka zapowiedzi pozwala spać spokojnie i nie przejmować się konkurencją ze strony X-kloca.



Japońscy potentaci gier RPG, SQUARE oraz ENIX, od 1 kwietnia 2003, czyli nowego roku fiskalnego w KKW, łączą się w jedną firmę. Wspólna nazwa to obecnie mało oryginalne SQUARE ENIX INC. i pod takim szyldem wypatrywać już przyjdzie nadchodzących wiosną FINAL FANTASY X-2 czy też STAR OCEAN 3. [shi]

Firma CD Projekt została oficjelnym dystrybutorem gier KONAMI w Polsce. Co to oznacze? Od nich zależy teraz, jak szybko pojawi się na naszym rynku np. PES2. W chwili gdy to piszę, mamy już koniec listopada i produkcji tej wciąż nie ma na półkach - fajnie, zwłaszcza ze europejske premiera była 25 października. Ech, Polska... Dzięki temu eamemu CD Projektowi wydane zostaną jeszcze w najbliższym czasie LE TOUR DE FRANCE i AGE OF EMPIRES 2. [shi]

Popularność GTA3 spowodowała automatycznie bicie rekordów sprzedazy w wielu krajach całego świata. Przykładowo w samej tylko Wielkiej Brytanii rozeszło się ponad milion egzemplerzy tego tytułu, detronizując dotychczasowego lidera, czyli elektroniczną wersję teleturnieju "Milionerzy". Dziwny jest ten świat, śpiewał Czesio, ale chłop nie miał chyba pojęcie, jak bardzo. Już teraz wiadomo, że rekord GTA3 zostanie lada moment pobity przez GTA: VICE CITY - samych pre-orderów złożono w Anglii osiemset tysięcy. [shi]

Jeśli cierpisz na bezsenność

Midnight Club 2







Producent: ROCKSTAR
Dete wydanie: 1? STYCZEŃ 2003

Piguła... krótko i na temat

NAMCO oficjalnie potwierdziło coś, czego niemal wszyscy byli pewni od dobrych kilku miesięcy: trwają prace nad szóstą częścią serii RIDGE RACER. Gra powinna pojawić się w Japonii latem przyszłego roku, na jesień wstępnie zaplanowano premierę amerykańską i europejską. Układany jest też już kod ACE COMBAT 5, ukierunkowanej głównie na rozgrywkę w internecie, daty wydania brak. [shi]

Coraz mniej pewny jest 6 grudnia jako dzień premiery głośnego THE GETAWAY. Pojawiły się głosy, że ciągłe opóźnienia w pracach, mając na uwadze głównie optymalizację engine'u (na ECTS-ie gra przycinała do bólu, koszmar), zaprocentują przesunięciem daty wydania na 2003 rok. Europejski oddział SONY informacji tej oficjalnie nie potwierdza, ale też nie zaprzecza jej. Hmm. Z OSTATNIEJ CHWILI: do prasy trafiły właśnie grywalne wersje beta, więc jest szansa na szarpnięcie jeszcze przed Świętami. [shi]

Tymczasem już potwierdzono sequel THE GETAWAY oraz tzw. expansion pack, czyli dodatek do części pierwszej. Czyżby SONY było aż tak pewne sukcesu? Dodatek zawierać ma dwanaście misji, a więc dokładnie połowę tego, co oferuje gra właściwa, i opierać się będzie na poczynaniach Mark'a Hammonda, jednego z dwójki głównych bohaterów THE GETAWAY. Nie są jeszcze oczywiście znane choćby wstępne daty premier. [shiva]

Wprawdzie GRAN TURISMO 4 ujrzy światło dzienne dopiero w 2004 roku, ale ponoć już teraz gotowe jest 40 - 50% kodu. Z nieoficjalnych wypowiedzi programistów POLYPHONY można wnioskować, że ostatecznie zatwierdzony oraz wdrożony został tryb zabawy przez Internet. Będą też - po raz pierwszy w historii serii - zmienne warunki pogodowe i implementacja zniszczeń samochodów. Brzmi pięknie. {HIV: ja chcę widoku FPP w każdej furze!!!} [shi]

Świetnie zapowiadający się "szuter" FPP potraktowany cel-shadingiem i utrzymany w klimatach komiksowych XIII, został opóźniony przynajmniej o pół roku. Obecna data premiery (na wszystkie trzy Next Geny) umiejscowiona została w trzecim kwartale 2003. Ech, szkoda - UBI SOFT tłumaczy się faktem, że chce by "trzynastka" była w pełni dopracowana i pozbawiona jakichkolwiek błędów, ale pewnie jak zwykle prace się chłopakom "nieco" opóźniły. [shi]





Znana doskonale z serii CROC (PSX) firma ARGONAUT znalazła wreszcie wydawcę dla swojej najnowszej produkcji, przygotowywanej z myślą o PS2 i Xboxie grze akcji ORCHID. I to znalazła nie byle kogo, bo chęć wypuścia na rynek tej pozycji wysunęło samo NAMCO. Wrzucam pierwsze obrazki, informując jednocześnie o innym projekcie ARGONAUT, szykowanym na PS2 i GCN-a. I-NINJA. Ten tytuł utrzymany jest bardziej w klimatach platformowych, oba niestety nie mają jeszcze określonej daty premiery, najwcześniej drugi kwartał 2003. [shi]

Co Nowego?

Rzym, gladiatorzy, lejce i... power-upy?

Ben-Hur



Na dobry początek zlota myśl jeżeli grasejujesz i zamiast "r" wymawiasz "ł" - tekstu owego nie czytaj na głos () Jeśliś jest z kinem obeznany, to zapewne znasz obraz pt "Ben-Hur' (1959 r.)ze swietną kreacją Charltona Hestona Na kanwie tego obrazu powstanie gra nawiązująca luźno do filmu, traktująca o wyścigach rydwanów Zeraz, zaraz, czy czegoś Ci to nie przypomina? Ależ oczywiście - CIRCUS MAXIMUS, ja mam po dziś dzień skurcze kichy na myśl o tym tytule Temat z takim potencjałem potraktowany maksymalnie po macoszemu! I, hm, nie chcę krakać, ale BEN-HUR wcale nie zapowiada się lepiej Na początek garść liczb w grze znajdzie się 17 torów (nie tylko Rzym), 15 grywalnych postaci 21 rydwanów i tylez samo 'konfiguracji' koni, blabla BEN-HUR oferować będzie 6 trybów gry, w tym Split dla 2 Graczy, zaś glowny będzie stanowic odpowiednik Championship (oprocz wyścigow - quasty pokroju ukończ wyścig na 1 miejscu nie ma co wyszukane.) Koniec z matmą Jak można wnioskować po prev-screenach, oprawa szokować nie ma szans, chyba ze negatywnie (bieda, oj, bieda z nędzą) W temacie 'gameplay' niewiele wiadomo Będą power-upy (gee!), ale co się tyczy 'siekania kosą, ew unikania przeszkod itp - panuje cisza w eterze Jest to tym bardziej zastanawiające, ze premiera została wyznaczona na koniec listopada 2002 r Nie ziściły się zapewnienia wydawcy, nb ktorym będzie TBA (developer MICROIDS) a i nowej, obowiązującej daty firma nie podała Moze to i dobrze nie sądzę bowiem, aby gra BEN-HUR zasługiwała na notę powyżej '5" No, chyba ze zaby się golą □ [hiv]

Producent: MICROIDS
Data wydania: 2003

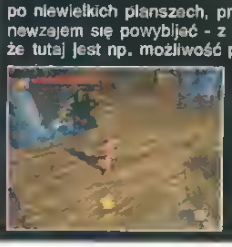


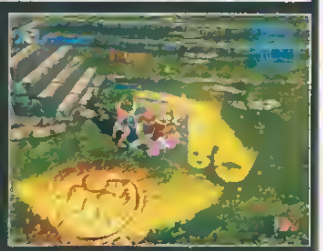
Co to, kto to?

Producent: METRO 3D
Date wydania: I KWARTAŁ 2003

Stake

Łuh, tak zerkam z ukosa na zdjęcia ukazujące STAKE w akcji i... Pomieszenie dwóch dość mocno przeciwstawnych gatunków bijetyki oraz gry z metką "party games", czyli multiplayerowej zabawy w klimatach MARIO PARTY 4 (GaCek) Co wyniknie z tekiego połączenia? Trudno przewidzieć. Zresztą tak naprawdę najbliżej STAKE pod względem rozgrywki do dość znanego tytułu z Dreamcasta, POWER STONE 2 mianowicie. Do czterech Graczy biege po niewielkich planszach, próbując nawzajem się powyblać - z tą różnicą, że tutaj jest np. możliwość potyczki z botami. I najważniejsze Multiplayer opiera się na... Split Screenie! Tak, tak - ekran dzielony na cztery części i do boju. Prawdę mówiąc, kompletnie nie pojmuję po co, jak i dlaczego. Wiem natomiast, że nawalenka sprowadzać się będzie nie tyle do walk rękoma/nogami, e bardziej ze strategicznym zacięciem: odpowiednio rozstawione miny, wyrzucone granaty, kamienie, smoła, czy wreszcie jakieś magiczne siły zdobywane na zasadzie power-upów. Grafika szczegółowa, dokładna, e przy tym sterylne i plastikowe - zupełnie jak na bleszaku. Zresztą wyplute przez developera zdjęcia są w podrasowanej rozdzielczości, zapewniam.□ [shive]





SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

BEZPOŚREDNIA, DETALICZNA I HURTOWA pon.- pt. od 10:00 do 16:00

tel./fax (0prefix32) 738-39-48

tel. kom. 0605 10 77 73, 0601 50 43 76

PlayStation 2 - tel.



Pilot DVD SONY/ DATEL	139/69zł
Laser PS2 SONY	tel.
Dual Shock 2 SONY	159zł
Power Shock 2 (zastępuje Dual Shock 2)	79zł
Karta Pamięci 8MB SONY	tel.
Karta Pamięci 8MB PS2 KEMCO Promocja!!!	139zł
Karta Pamięci 8MB+ActionReplay v2 PS2 Promocja!!!	209zł
Multi-Tap PS2 (na jedne konsoli multiplayer do 4 graczy)	99zł
Multi-Tap PS2 + Vertical Stand	119zł
Link Kabel (łączy konsole PS2 w sieć)	49zł
Action Replay 2 PS2	159zł
Kabel S-VHS (najwyższa jakość obrazu)	39zł
Kierownica Cyber Wheel XP (najwyższa ocena w PSX EXTREME)	199zł
Kabel RGB/AV (pozłacany)"BIGBEN"	49zł
Kabel Video RGB/AV (pełny kolor) NOWOŚĆ!!!	59zł
Przedłużacz do Joypada	19zł
PS-PC Connector (podłącz do PC osprzęt z PSX-a)	59/89zł
PAL-NTSC Konwenter (wyjścia antena, chinch, NTSC)	49zł
GRY PlayStation 2: G TA Vice City, Colin McRae Rally, Need for Speed, Burnaut 2	tel.
OKOŁO 100 TYTUŁÓW W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY !!!	tel.
PROMOCJA - PLATINUM GRY OD 59 zł !!!	
GRY PS2 - także wymiana!!!	tel.

Dreamcast - tel.



MAMY WSZYSTKO!!!: memory 1MB, 2MB, 4MB, VMS,kable RGB, joypady, wibracje, GRY 40 tytułów tel.

GameCube - tel.



Pad, Memory Card, Akcesoria, RGB-AV tel.
GRY TAKŻE WYMIANA tel.
Rezident Evil, Turok, Mario Sunshine tel

GAME BOY ADVANCE / GAME BOY COLOR



tel.
tel.
GRY GameBoy Advance - także wymiana tel.
Akcesoria GBA (lupy, zasilacze, link kable, pokrowce) od 29zł
Iluminator Pro (super podswietlenie do GBA+zasilacz) 139 zł

X-BOX - tel.



Akcesoria (pady, piloty, RGB-AV+ wyjscie optyczne) od 39zł
Gry X-BOX-także wymiana: tel.
Nowość!!! przejściówka DualPSX-Xbox 79/99 zł

PlayStation PsOne - promocja!!! tel.



Dual Shock SONY	99zł
Power Shock (zastępuje Dual Shock SONY)	49zł
Joypad PSX standard kabel 180 cm!	19zł
Przedłużacz do joypada itp / Link Kabel multiplayer na 2 konsole	19/19zł
Karta Pamięci 15/30/do120 bloków	19/35/49zł
Kabel euro: RGB/RGB+CHINCH (NTSC)	17/19zł
PAL / NTSC konwerter (obraz w grach NTSC-PAL w kolorze)	49zł
Game Hunter Pro 2MB (rozkodowuje gry NTSC i PAL)	49zł
Multi Pad (na 1 konsoli multiplayer do 4 graczy)	79zł
Kierownica Cyber Wheel XP (współpracuje z PSX i PS2)	199zł
Talerz do czytnika Plyt PSX (+ montaz gratis)	45zł
GRY (uzywane/nowe - takze wymiana)	od 29/49zł

WYMIANA GIER I KONSOL - TAKŻE MIĘDZYKONSOLOWA.
NAPRAWIAMY ! SKUPUJEMY KONSOLE ORAZ GRY

WWW.DEP GAMES PRO.PL

ul. Żwirki i Wigury 4, 43-190 MIKOŁÓW

KOSZT PRZESYŁKI 9ZŁ

Express w 24 GODZINY 39 ZŁ DOPŁATY PŁATNE PRZY ODBIORZE

e-mail depgamespro@interia.pl

PROMOCJA !!! DO KAŻDEJ KONSOLI KABEL RGB GRATIS !!!

konsolo-METR

Xbox pokazuje lwi pazur. Pewne jest, że po premierze SPLINTER CELL dziesiątki, jeśli nie setki tysięcy dotychczasowych zogorzałych przeciwników Billa pobiegnie do sklepów. Konsola się rozkręca, MICROSOFT kusi kolejnymi obniżkami, w marcu rusza w Europie Xbox Live!. Jest pozytywnie.



Dnie 22 listopada Xbox zadebiutował ne rynku w krajach takich jak Singapur i Hong-Kong. Tydzień później premiera odbyła się na Tajwanie. To tak żeby zobrazować, jak MICROSOFT traktuje nasz kraj i w ogóle całą Europę Wschodnią - jesteśmy dla nich rynkiem zbytu mniej wartym od państw azjatyckich, w których piractwo jest na dużo szerszą skalę niż u nas. Paranoja. Na pocieszenie (hmm?) dodam, że gigant z Redmond pojechał tam ostro z cenami "goła" konsola kosztuje prawie 340$ (1350 PLN), zaś gry są po 75$ (330 PLN). [shi]

Wydawać się mogło, że po przekształceniu się w firmę stricte software ową, SEGA zacznie wreszcie notować zyski. Tymczasem ostatni raport finansowy jest dla "niebiaskich" wręcz tragiczny, plany sprzedazy do końca bieżącego roku fiskalnego (kończy się w marcu 2003) 20 mln egzemplarzy gier zredukowano juz tylko do 12,6 mln sztuk, a i tak enalitycy przewidują, ze jeśli sprzeda się połowa wspomnianej przed chwilą liczby, to SEGA powinna się cieszyć. Sprzedaz giar na X-a jest mało powiedzieć kiepska, niewiele lepiej radzą sobie tytuły wydawane na PS2. Porazka głownie dotyczy sportowych serii - szefowie firmy przyznają, ze nie spodziewali się tak silnej konkurencji ze strony EA SPORTS które wyraźnie dominuje na rynku amerykanskim i europejskim w tym temacie. [shiva]



Mechanicy już się cieszą!

Flat-Out



Piarwsze istotna informacja: grę tworzą obywatele Kraju Tysiąca Jezior. Finski developer BUGBEAR ENTERTAINMENT znany jest między innymi z Rally Trophy, tytułu, który przeszedł przez pecetowy rynek bez większego echa. Skubańce nie przejęli się tym zbytnio i zabrali za prece nad nową produkcją, tym razem z ukłonem w kierunku posiadaczy konsol - bo choć oficjalnie potwierdzono ne razie tylko wersję na Xboxa, tak nie wyklucza się również konwersji na pozostałe dwie zabawki NG. O co tu chodzi? Główny tryb kręci się wokół rozwijania wcześniej stworzonej postaci - masz chłopka, masz jeden wóz na dobry początek, masz tez jeden cel: zaliczanie kolejnych misji/zadań i awans ne jak najwyższą pozycję w miejscowym światku. Ponoć niezłym patentem, wg słów ekipy montującej FLAT-OUT, będzie możliwośc biegania wykreowaną postacią w trybie TPP, chodzi np. o zaglądnięcie do garażu i "interakcję" z personelem.



przesiadywanie w barze w celu wysłuchenie najświeższych plotek itd. W praktyce sprowadzi się pewnia wszystko do idiotycznych dialogow. Znacznie konkretniej wygląde sytuacje ne torze. Wrzucone gdzieś obok obrazki, sam przyznesz, niczego sobie. Zastosowano engine ze wspomnianego Rally Trophy, dodając kilka nowych afektów, m.in. uciekający spod kół piasek czy zamienne warunki pogodowe. Wazne, ze środowisko gry cechuje względnie duza interaktywność - wiele obiektów da się zniszczyć, a kolizje są umownie realistyczne. Właśnie kolizje. Zabawa opiera się na ciągłych stłuczkach, przepychenkach oraz widowiskowych skokach. Fajnie i jeśli jeszcze będzia śmigać płynnie, to jestem jak najbardziej na tak □ [shiva]



Producent:
Bugbear Entertainment
Dete wydenie:
III KWARTAŁ 2003

Piguła... krótko i na temat

Znany z japońskiego rynku symulator mechów MURAKUMO doczeka się anglojęzycznej, amerykańskiej wersji. UBI SOFT wykupiło prawe wydewnicze i szykuje premierę w USA ne luty 2003 roku, w planach jest wrzucenie jednego nowego trybu oraz drobne poprawki w grafice. MURAKUMO MECH HUNTER pozwala wcielić się w potężnego mecha, siejącego zadymę na ulicach wielkich metropolii - wysokie drapacze chmur, dużo ognia i walających się wszędzie ton żelastwa, to najbardziej charakterystyczne elementy tej produkcji. Od siebie dodam jeszcze fakt niezłej animacji i dużej dynamiki rozgrywki, ale do STEEL BATALION daleko, oj daleko. [shi]

Święte coraz bliżej, to i zakupy coraz częstsze. TAKE2 wydało z końcem listopada... 28 mln $$$ w gotówce, wykupując tym samym developera o nazwie ANGEL STUDIOS. Od teraz zmieniła się - w związku z powyższym - jego nazwa, i w grach wypatrujcie już znaczka ROCKSTAR SAN DIEGO. Huh, pytasz w jakich grach? Chłopaki mają ne koncie m.in. SMUGGLER'S RUN i MIDNIGHT CLUB, pracują w chwili obecnej nad drugą częścią tego ostatniego. (HIV hurma!) [shiva]

Bill pozyskał kolejny team programistów do koszyka oznaczonego symbolem 1st party developers. Tym razem padło ne australijskie MICRO FORTE - chłopaki już informują, że rozpoczęli prace nad jakimś tytułem exclusive na Xboxa. Co to jednak będzie i - przede wszystkim - kiedy "to" będzia, ne dzień dzisiejszy nie wiadomo. Na hit jednak nie ma raczej co liczyć). [shi]

Oto najswieze obrazki z PROJECT GOTHAM RACING 2! Choć do premiery jeszcze dłuuuga droga (2004 rok...), już teraz widać kilka obiecanych zmian - znacznie lepiej odwzorowane samochody, wyraźnie zwiększono liczbę detali otoczenia. Wciąż nie wiadomo, ile ostatecznie znajdzie się w grze nowych miast, nie wiadomo tez, jakie to będą metropolie. Wiadomo natomiast, że oprócz najnowszych fur najbardziej znanych marek będą licencjonowane modele starszej daty, co zresztą widać na zdjęciach. [shi]





Gra z gatunku "głupszego tytułu wymyślić się nie dało" CALL OF CTHULHU DARK CORNERS OF THE EARTH. Co z nią? Właśnie pisana jest w studiach HEADFIRST, z planami wypuszczenia na rynek w okolicach III kwartału 2003 roku. Ciekawe połączenie zwykłej strzelaniny FPP z elementami cechującymi rasowe eRPeGi, a całość - dla smaku - przyprawiona scenariuszem Lovecrafta. Innymi słowy, moze być więcej niż nieźle, choć pierwsze zdjęcia tak naprawdę zupełnie bez wyrazu. Ahe jeszcze coś: developer już planuje prace nad kontynuacją, mającą się ukazać w 2004 roku. Tytułu nie podam, bo jest jeszcze... sami zgadnijcie. [shi]



Przepraszam, czy "psy morskie" mają budy?

Sea Dogs 2

Pierwsza część SEA DOGS wylądowała ok. 2 lata temu na PC. Sequel trafi na Xboxa już wkrótce (prawdopodobnie wiosną 2K3) z tej przyczyny, że stanowi smakowity kąsek dla... entuzjastów zamierzchłych czasów. W telegraficznym skrócie mogę objaśnić, iż jest to odpowiednik archaicznego "Pirates Gold", tyle że z przykuwającą oko oprawą graficzną oraz RPG-owymi zapędami (nazywając to luźno, z przymrużeniem oka). W grze wcielisz się w postać Dantela lub Blaze'a - piratów żądnych skarbów oraz sławy. Jako że gra jest w założeniach RPG-iem, nie będzie miało większego znaczenia to, którą z postaci wybierzesz: wystarczy dopakować daną, aby osiągnąć pewne cele. Na szczęście autorzy zadbają o to, aby umotywować Cię do przynajmniej dwukrotnego ukończenia gry, bowiem wzorem sami RE - ścieżki bohaterów choć z grubsza odmienne, to w kluczowych momentach będą się zazębiać. Poza tym, charakterystyki postaci pozwolą dotrzeć im do przypisanych sobie i tylko sobie questów. Fajnie. To jednak nie jest koniec niespodzianek. Autorzy zapewniają, że dodatkowo umotywują Graczy do spędzania czasu przed ekranem TV oprócz śledzenia głównej linii fabularnej (zbieranie artefaktów, a co za tym idzie - wypełnianie questów, gadki, walenie w pysk itd.), dane Ci będzie również stawić czoła losowo generowanym questom, w zależności





od posiadanych zdolności kierowanej postaci, poziomu dośw., czy też 'przekonań politycznych'. Wydawca (i developer zarazem) - BETHESDA SOFTWORKS - przechwala się przy tym, że w połączeniu z główną linią fab., łyknięcie której powinno zająć Graczowi ok. 40 godz., może z SEA DOGS 2 powstać POWAŻNA konkurencja dla MORROWIND. Gra obfitować ma w bitwy morskie, pojedynki na mieczyki (kilka cięć), spluwy (również kilka rodzajów), ofarować eksplorację wysp, odwiedzanie tawern i mieszania układów pomiędzy





każdą z 6 dostępnych frakcji (motyw znany z serii GTA - robota dla różnych gangów i wynikające z tego tytułu jaja). Może być niezwykle ciekawie, szczególnie jeśli autorowi uda się uchwycić klimat ze wspomnianego "Pirates". Ale o tym przyjdzie nam przekonać się za kilka miesięcy. Warto czekać! (.) PS: Intryguje mnie widoczna na shotach laska o zmysłowych kształtach - nic na jej temat nie wiadomo.□ [hiv]

Producent: BETHESOA
Data wydania: WIOSNA 2003

Pigułka...



News z gatunku tylko pośrednio związanych z grami wideo. Znany fiński producent m.in. telefonów komórkowych, firma Nokia, przedstawiła najnowszy model aparatu nazwany "Nokia N-Gage". Przyjrzyj się temu telefonikowi uważnie, nie przypomina Ci czegoś? Swoją budową nawiązuje do GBA, a ten "krzyżak" (D-pad) po lewej stronie znajdzie zastosowanie w grach, które już teraz obiecała dostarczyć dla Nokii SEGA. Umowa przewiduje szereg tytułów, w dużej mierze przeznaczonych do rozgrywki on-line, przy wykorzystaniu technologii Bluetooth. Dość powiedzieć, że ekranik N-Gage a jest w pełni kolorowy, dobrze podświetlony i o rozdzielczości zbliżonej do handhelda NiNTENDO. Nie traktujcie jednak tego TELEFONU, bo to jest tylko telefon z opcją gierkowania, jako jakiegokolwiek konkurenta dla GBA. N-Gage zadebiutuje na europejskim rynku w lutym, czyli w Polsce do dostanie będzie pewnie pod koniec 2003 roku... Cena jeszcze nie znana. [shi]

Prace nad trzecią częścią MIDTOWN MADNESS idą pełną parą i gry spodziewać się możemy w sklepach zgodnie z wcześniejszymi prognozami, w okolicach marca 2003 roku. Tymczasem wypuszczana przez giganta z Redmond obrazki są... coraz słabsze. O ile wcześniejsze filmy i zdjęcia ryty beret równo, tak teraz zaczyna wszystko wyglądać coraz mniej konkretnie. Wyraźnie obniżono rozdzielczość, czyli innymi słowy wcześniej shoty były sztucznie podbite do wyższej. Hmm. Na OGROMNY plus zaliczyć trzeba jednak potwierdzoną już implementację przynajmniej sześciu (!) trybów on-line. [shi]

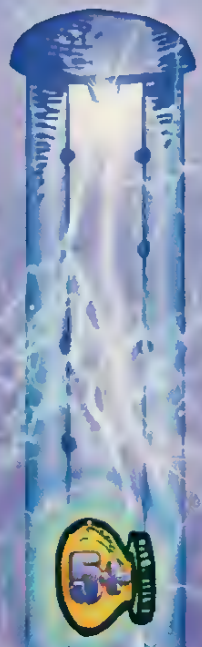




SPRZEDAŻ KONSOL • AKCESORIA
GRY SPRZEDAŻ WYMIANA
PROFESJONALNY SERWIS
POPRAWKI PO "SERWISANTACH" I INNE
GAMECUBE PlayStation 2 XBOX PlayStation GAME BOY
ROBSON
www.robson.pl
01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
zapraszamy od poniedziałku do piątku w godzinach 11.00-19.00

konsolo-METR

Wyszło kilka nowych tytułów, co w przekroju ostatnich miesięcy ma swoją wymowę. Inna sprawa, że hitów pokroju GTA: VC czy SC z maszynek kankurencji GaCek się nie doczekał - wciąż czekamy na ZELDĘ i... METROID PRIME. Już po premierze w Stanach i szpiedzy donoszą, że wywala graficznie w kosmos. Tylko zapowiedzi mała..



Wygląda na to, że japońscy Gracze, którzy już złożyli bądz złożą pre-order na najnowszą część przygód ZELDY, otrzymają bonus w postaci dodatkowego dysku zawierającego grę . Zelda Ocarina of Time. Ta ostatnie, to jeden z największych hitów na N64. Jakby tego było mało, na tym samym krążku znaleźć ma się również Ura Zelda, czyli oficjalny dodatek do Ocanny, który - choć w pełni ukończony - nigdy nie ukazał się na rynku. Do tego wszystkiego płytka zawierać będzie filmy z RESIDENT EVIL 4 oraz F-ZERO. Ciekaw jestem, czy na podobny ruch zdecyduje się Big N w Stanach i Europie [shi]

Komisja Europejska nakazała zapłacić NINTENDO oraz jego siedmiu europejskim dystrybutorom z kilku krajów UE (m.in. Niemcy, Szwecja, Grecje) wysoką karę zamykającą się w sumie 167,8 milionów Euro, z czego na same tylko NINTENDO przypada z tej kwoty 149 mln. Pytasz za co? Za sztuczne utrzymywanie zawyżonych cen. Śledztwo Brukseli przeciwko Big N ujawniło, że w latach 1991 - 1998 firma specjalnie utrzymywała zawyżone ceny gier i konsol na unijnym rynku. W przypadku, gdy jakaś sieć handlowa obniżała ceny, momentalnie zmniejszano bądź w skrajnych przypadkach nawet całkowicie wycofywano nowe dostawy sprzętu i gier [shi]

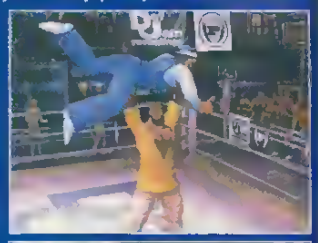


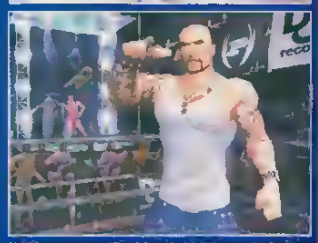
"Fight Club" i to na "kościaka"

Def Jam Vendetta



Dopiero co Kalens zaczął maltretować WWE SMACKDOWN! SHUT YOUR MOUTH (recka w numerze), a już szykuje się za pasem kolejna nawalenka, traktująca o wyrezyserowanym show... huhi Miejmy nadzieję, że połączenie sił dwóch teamów developerkich (kanadyjekie EA BIG & japońskie AKI) nie pójdzie na mame, a my otrzymamy wartościowego fightera - DEF JAM VENDETTA! Fajter, nie fajter - mowa tu o wrestlingu w nielegalnym, undergroundowym ujęciu (taki tam 'fight club'), w którym kości łemią się naprawdę, a walka pozostawia blizny na ciele. Panowie pasiiii się nawet o tryb Story, w którym szereg brudnych pojedynków łączyć będzie spójne fabularnie całość - wszystko jednak do bólu liniowe. Jak głosi tytuł, gra firmowana jest nazwą amerykańskiej wytwórni fonograficznej, tak więc zabawę uprzyjemnią nam hip-hopowe kawałki. To nie wszystko, co wiążę się z ową licencją, bowiem do pieca dowali 12-tu znanych artystów (DMX, Method Man, Redman, Scarface ..), którzy obok innych 35-ciu zawodników (iaski included!), będą w pełni grywalnymi postaciami. Każdy z nich posiadać ma wiesny, unikalny styl walki - znając jednak życie, nie będzie pokrywało się to z faktycznym stanem rzeczy. System walki ma opierać się głównie na "wielo-poziomowych" rzutach i łamaniach, z włączeniem reversali. Producenta wspomina o ponad 1500 dostępnych ciosach, co - przyznajcie sami - jest zadowalającym zlepkiem cyferek (oby nie tylko w teorii). Nie zabraknie też młócki dla czterech masherów (free-for-all, tag, handicap), ale, niestety, perwersyjnych wariacji pokroju "walka w klatkach" tutaj nie uświadczymy. Kwintesencją i jednocześnie ukoronowaniem pojedynku będzie epecjalne końcowe katowanie oponenta, podchodzące pod Fatality z MORTAL KOMBAT. Wizualnie bez większych zachwytów, toteż na szczękopad nie ma co liczyć - widać jednak małą analogię w wyglądzie postaci do tych z NBA STREET. Obie konsole dostaną swoje wersje na wiosnę przyszłego roku, a póki co zaopatrzcie się w nowego SMACKDOWN-a...□ [pLaY]







Producent: Electronic Arts
Date wydenie: MARZEC 2003

Piguła...

Pięć nowych gier zapowiedziało CAPCOM na GaCka. Ula-la! Pierwszym tytułem jest RESIDENT EVIL 4, zapowiadające się wręcz niesamowicie i z datą wydania określaną jako "200X". Tak, na końcu jest X. Jak to interpretować? Cóż, gra ukaże się np. w 2004 roku... albo 2005 .. albo 2006;). Drugim tytułem będzie DEAD PHOENIX (wiosna 2003), określane przy autorów jako skrzyżowanie serii PANZER DRAGOON (Saturn, ostatnio Xbox) z DYNASTY WARRIORS (PS2). Hmm. Dalej mamy VIEWTIFUL JOE, P.N.03 i KILLER 7 - w ostatniej chwili pojawiły się szczegóły dotyczące tych produkcji, na stronie obok wrzucamy szerszą zapowiedź. [shi]

Najprawdopodobniej koniec ze sportowymi seriami SEGi na maszynce hydraulike. Sprzedaż sportowych gier "niebieskich" na GaCku jest tak katastrofalna, że wygląda na to, iż od początku przyszłego roku zaprzestany zostanie developing. Przykładowo NBA 2K3 rozeszło się w USA w zaledwie... 7 tysiącach egzemplarzy! Dla porównania, wersja na Xboxa 53 tys., a na PS2 96 tys., co też jest wynikiem kiepskim i mało budującym. Czekamy na oficjalne wiadomości i komentarz z obozu SEGI. [shi]

Wyjaśniła się sprawa ewentualnej współpracy METROID PRIME na GCN-a oraz METROID FUSION na GBA. Dzięki opcji Link i podłączeniu obu sprzętów oraz gier możliwe będzie m.in. odblokowanie pełnej wersji klasycznego "Metroid" z NES-a. Amerykanie już grają, MP zbiera najwyższe noty (podobno graliczny kosmos), Europa musi niestety poczekać na początek 2003 roku, data premiery ubrana jest w mało precyzyjny slogan "pierwszy kwartał". [shi]

Spory sukces HITMAN 2: SILENT ASSASSIN w wersjach na Xboxa oraz PS2 miał z pewnością wymierny wpływ na decyzję EIDOSu o przeniesieniu tego tytułu również na trzeci z Next Genów. Za port odpowiadać będzie IO INTERACTIVE i wg wstępnych ustaleń oraz zapewnień - w sklepach pojawi się wiosną 2003 roku. Czysta konwersja, autorzy nie planują żadnych poprawek bądź dodatkowych trybów [shi]





Huh, a co byś powiedział na olimpijskie zmagania, ale nie współczesne, jeno z czasów starożytnych, rozgrywanych w Atenach? Zresztą jeśli zerknąłeś już na obrazki, nie muszę chyba nic mówić... No, może poza jednym, gra przyjęła nazwę CHARIOTS: THE FIRST OLYMPICS, ukaże się na wszystkie trzy platformy NG w okolicach wiosny 2003 roku i raczej niczym nadzwyczajnym nie będzie (..) PS. Shoty z PC, innych na razie nie ma. [shi]

Pięć nowych gier CAPCOMu tylko dla GC!

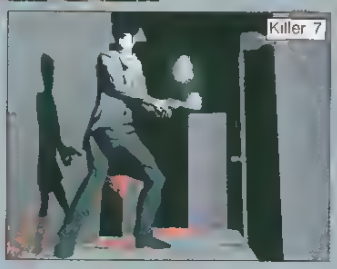
Jak pokazuje ostatni miesiąc, wcześniejsze umowy zawarte pomiędzy firmą hydraulika a CAPCOMem nie sprowadzą się wyłącznie do remake ów serii RESIDENT EVIL Z końcem listopada przedstawionych zostało światu pięć niemal zupełnie nowych projektów japońskiego wydawcy, przygotowywenych w formie wyłącznosci na GameCube a Piszę 'niemal' z uwagi na fakt, ze RESIDENT EVIL, otwierający tę piątkę, anonsowany był juz znacznie wcześniej - w chwili obecnej pojawiły się tylko pierwsze zdjęcia, wciąz brak jest natomiast jakichkolwiek blizszych szczegółów dotyczących samej gry, wiadomo jedynie ze "czwórka" podejmie temat postaci Laona, znanego z "dwójki"

Na temat VIEWTIFUL JOE kilku krótkich informacji udzielił sam Hideki Kamiya, jeden z twórców Gosć odgraża się, ze oto będziemy mieć do czynienia z "głęboką" grą akcji, pełną zmyślnych i oryginalnych rozwiązań Jak na moj gust, VJ to po prostu zwykła side-



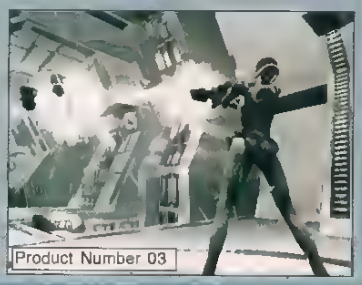


scrollowana chodzona bijatyke z elementami pletformówki, gdzie przejmujesz kontrolę nad jakimś pseudo super hirosem A sądząc po tym, co dane było zobaczyć w pierwszych matenałach wideo - zedna to rewelacja Grafika ładna, komiksowa ale bez specjalnego zacięcia i trochę niedzisiejsza W sklepach planowo na wiosnę 2003 Kolejną propozycję CAPCOM stanowi PRODUCT NUMBER 03 (również wiosna 2003) Na szczęście mniej infantylną Przejmujesz stery nad niejaką Vanessą - laską z gatunku tych niekoniecznie najlepiej czujących się w kuchni Bardziej kręcą ją pistolety, najlepiej te duże i wypuszczające wiązki lasera, zanosi się na całkiem solidny shooter utrzymany w futurystycznych klimatach Zresztą zerknij na zdjęcie Z kolei DEAD PHOENIX urzeka wykonaniem Zdjęcia zupełnie



nie oddają bogactwa kolorów i niezwykłej plastyczności obiektow, na metenałach wideo uwypukla się tez inna pozytywna cecha - płynna i pomykająca z prędkoscią sześćdziesięciu klatek na sekundę animacja Założenia bardzo podobne do strzelanin SEGI spod znaku PANZER DRAGOON, tak prawdę mówiąc to gra jest niemal jej kopią Czy i ewentualnie komu to wyjdzie na dobre przekonamy się najwcześniej latem 2003 roku I wreszcie ostatnia pozycja, niejakie KILLER 7. Dziwny tytuł huh? Jeszcze dziwniejsza jest oprawa graficzna, zresztą sam zerknij i oceń Na pierwszy rzut oka KILLER 7 wygląda bowiem jak komiks, co w duzej mierze nadaje mu odpowiedniej, oryginalnej specyfiki Za bohatera obrano Harmene Smitha, starszego i dość tajemniczego faceta, posiadającego siedem całkowicie roznych osobowości Stąd tytuł W grze walczy z Kun Lanem a całość przypomina klimatem klasyczny - pomijając oprawę wizualną - action-edventure Nad całością czuwa Shinji Mikami, premiera najwczesniej pod koniec przyszłego roku

Na koniec można jadynie dodać, że tak naprawdę tylko RE4 robi prawdziwie POTĘŻNE wrazenie i z całą pewnoscią gra będzie znakomita Popierdółki pokroju VIEWTIFUL JOE raczej nie mają większych szens na powodzenie w Stanach czy Europie choc różnie moze być, na razie oficjalnie nia potwierdzono wersji PAL Wszystkie wspomniane tytuty są we wczesnej bądź średnio zaawansowanej fezie developingu, więc brać taź trzeba ewentualną poprawkę na sugerowane daty wydania □ [shiva]



MAD GAMES
Centrum Handlowe
Ul. Kondratowicza 37
03 - 233 Warszawa
tel./fax (022) 676 89 93
tel.kom. 0503 824 892

CO TYDZIEŃ NOWOŚCI!!!
NOWE LOGO - NOWA JAKOŚĆ!!!
WYSYŁKA DOSTAWA 24h

MAD GAMES

WYMIANA GIER

REGENERACJA PŁYT CD

PS2

ZAPAMIETAJ TEN ADRES
www.madgames.alpha.pl

Gra znana nam dotychczas pod tytułem RACING EVOLUZIONE

Apex

Cechą charakterystyczną wszelakich wyścigów stał się wyraźny podział na te bardziej poważne, starające się w miarę jak najwierniej oddać realia zmagań różnych wyścigów czy rajdów, i na te mniej poważne zręcznościowe, luźno podejmujące temat. APEX zdecydowanie należy do tej drugiej grupy, co zresztą widać na załączonych obrazkach - niektóre modele są doprawdy wręcz kosmiczne. Kosmiczne, ale przy tym jak najbardziej realne, głównie królują bowiem pojazdy koncepcyjne - mało tego, kilku prawdziwych, renomowanych marek, m.in. Toyoty, Mitsubishi, Forda, Mercedesa czy Dodge'a. Warto odnotować, za będzie również możliwość tworzenia własnych fur (garaż itd.).







Priorytetowym trybem zabawy będzie Dream Mode, pozwalający najpierw na wybór teamu, pod flagą którego chcemy się ścigać, następnie jednego z trzech dostępnych na starcie samochodów i... i później śmigamy zaliczając kolejne wyścigi, upgrade'ując furę, bawiąc się w tuning oraz robiąc inne równie dziwne rzeczy. Wiadomo o co chodzi. Urzekły mnie trasy, niesamowicie miejscami dopakowane detalami, pełne ruchomych obiektów na poboczach i w niesamowicie różnorodnych klimatach. Są górskie serpentyny w Szwajcarii, są ulice japońskich metropolii, są też tory przypominające trochę te znane z rajdów F1. Graficzny przepych sprowadza się głównie do ilości obiektów, przywiązania do detali i szerokiej gamy efektów, dość powiedzieć, że droga potraktowana bump-mappingiem stanowi dla autorów rzecz normalną i wręcz obowiązkową. Jedynie modele aut wymagają jeszcze kilku poprawek - są problemy z krawędziami, niech się chłopaki bawią z palną implementacją anti-aliasingu. Mają czas do marca przyszłego roku. Zapamiętajcie ten tytuł, APEX może - choć nie musi - okazać się czymś więcej niż tylko kolejnym zręcznościowym racerem (HIV autorzy zapowiadają, że wszystkie fury będą wyposażone w widok FPP - kierownica, kokpit itd. Czujecie?!!!) □ [shiva]

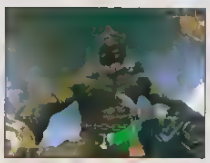




Producent: Infogrames
Data wydania: MARZEC 2003

Piguła...





Boom! Trochę niespodziewanie pojawiła się informacja o nowej strzelaninie FPP, której kod od pewnego czasu układa mało znane SABER INTERACTIVE. Gra o ciekawej nazwie WILL ROCK wypłynęła na światło dzienne dzięki pozyskaniu przez developera oficjalnego wydawcy - do sklepów trafi ze sprawą UBI SOFTu. Chuck Yeger, główny producent, chwali się szybką akcją, niekonwencjonalnymi pukawkami oraz niezłą grafiką, ale ile w tym reklamowej ściemy, a ile prawdy... nie wiadomo. Na zdjęciach bez rewelacji, premiera w styczniu 2003. [shi]

Kilka miesięcy temu pisałem o tej grze pod kilmetycznie zobrazowanym fonetycznie tytułem BIG MUTHA TRUCKER. Wyścigi potężnych osiemnastokołowców, ale w niekonwencjonalnym wydaniu - dużo zamieszania na drodze, potyczki z gliniarzami, spychanie niedzielnych kierowców i "inne takie". Martwi fakt, że najnowsze zdjęcia nie pozwalają ani jednego dobrego słowa powiedzieć o grafice, obawiam się że nic dobrego z tego nie wyjdzie. Albo nie wyjedzie, mówiąc precyzyjniej. Czy miałem rację, przekonamy się najprawdopodobniej już w styczniu - gra atakuje zarówno X-a jak i PS2. [shi]



Hmm, "machanie mieczykiem", trochę w klimatach BALDUR'S GATE... DA - przynajmniej tak gatunkowo szufladkuje swoją najnowszą produkcję XICAT INTERACTIVE. Gra nazywa się BLACKSTONE MAGIC & STEEL i zaoferuje tryb co-operative dla czterech Greczy, kilka postaci do wyboru (pirat, złodziej, łucznik, wojownik), grafikę w wysokiej rozdzielczości oraz ponad dwudziestkę poziomów umiejscowionych w świecie Zedan. Huh, tyle reklamowych bzdur - sądząc z obrazków i trailerów, raczej kapa, ale ja się nie znam () PS. Premiera 22 listopada. [shi]





NINTENDO Europe przedstawiło line-up szykowanych na nasz rynek produkcji. Cóż można powiedzieć - niespecjalnie tego dużo, ale też politykę Big N zna chyba każdy. Zerknijcie:

Metroid Prime	marzec 2003
Resident Evil 0	marzec 2003
Phantasy Star Online	I kwartał 2003
Super Monkey Ball 2	I kwartał 2003
Raymen 3 Hoodlum Havoc	I kwartał 2003
Tom Clancy's Ghost Recon	I kwartał 2003
Enter The Matrix	15 maja 2003
Hitman 2: Silent Assassin	II kwartał 2003
The Legend of Zelda	II kwartał 2003
1080 Avalanche	II kwartał 2003
Wano World	II kwartał 2003
True Crime	II lub III kwartał 2003
Final Fantasy Crystal Chronicles	IV kwartał 2003

Hmm, jak widać na ZELDĘ przyjdzie nam czekać jeszcze sporo, całe szczęście że MP "już" w marcu. Zaskakuje mocno opóźniona premiera WARIO WORLD, gre miała ukazać się w PAL-u już na przełomie listopada/grudnia 2002. [shi]

ACTIVISION oficjalnie przyznało, że RALLY FUSIONS: RACE OF CHAMPIONS, którego developerem jest CLIMAX (zręcznościowy wyścig, bez rewelacji) został skasowane z listy wydawniczej firmy w przypadku GeCka. Ukazują się - bądź już się ukazały, w chwili gdy to czytasz (recenzja za miesiąc) - jedynie wersje na nowego Sonlaka oraz pudło Billa, nie podano żadnego powodu takiej decyzji. [shi]

Z informacji prasowych UBI SOFTu usłyszałem, że developing drugiej część BATMAN VENGEANCE, gry wypluteJ na rynek także przez UBI przed kilkoma tygodniami. Prace powierzono wewnętrznemu oddziałowi firmy z Montrealu, premiera szykowana jest wstępnie na koniec 2003 roku, zapowiedziano także wersje na PS2 oraz Xboxa. [shi]

Mimo że SUMMONER 2 nie jest niczym nadzwyczajnym, jego sprzedaż w wersji na PS2 idzie znakomicie, co dziwi nawet analityków. THQ do spółki z VOLITION szykuje teraz konwersję na GaCke, pod zmienionym delikatnie tytułem i drobnymi poprawkami w kodzie gry. SUMMONER 2: THE PROPECY oferuje znany schemat: eksploracja świata, walki, nauka poszczególnych czarów/przywoływań. Dla fanów eRPeGów jak znalazł, premiera w okolicach lutego przyszłego roku. [shi]





Takie śmieszne coś, strategię turową na wszystkie trzy konsole nowej generacji płodzi w swoich laboratoriach CYBERLORE STUDIOS, developer odpowiedzialny swego czasu m.in. ze PSX-ową konwersję WARCRAFT 2. Co obiecują? Tradycyjnie masę świetnych trybów klimatyczną grafikę, kilka kampanii, kobietę na noc itd. Jak na mój gust, gre nie znajdzie szerokiego grona odbiorców - kto to widział szarpać na konsoli w turówkę, gdzie jeden ruch przeciwnika zajmuje więcej niż ukończenie jakiejś dowolnej arcade'ówki SEGI. Premiera jeszcze w listopadzie. [shiva]



Oto pierwsze obrazki z RESIDENT EVIL 4. Trudno na ich podstawie wyciągać jakieś daleko idące wnioski, ale widać przywiązanie autorów do detali oraz dużą szczegółowość otoczenia. Samo CAPCOM na razie małomówne, podali wyłącznie informacje o dacie premiery, w roku 200X (raczej tylko dla zrobienia większego szumu), gra ukaże się pewnikiem tak jak wcześniej planowano w 2004), a także o zastosowaniu pełnego 3D, co rzeczywiście jest takim zaskoczeniem, że ho-ho. Na konkrety przyjdzie nam jeszcze poczekać, główny producent Shinji Mikami zapowiada już niebawem bardziej rzeczowe zdjęcia. Ten sam Shinji Mikami pracuje jednocześnie nad zupełnie nowym projektem pod tytułem PRODUCT NUMBER 3. Gra szykowana jest na końcówkę 2003 roku i ma podobno zabłysnąć oprawą graficzną i klimatem oraz rozgrywką zbliżyć się do czegoś na wzór produkcji "metrixowych". Tyle na razie wiadomo. [shi]





Devil May Cry 2

PS2 strzelanina / przygodowa • Capcom • 30.01.2003 (Jap.)

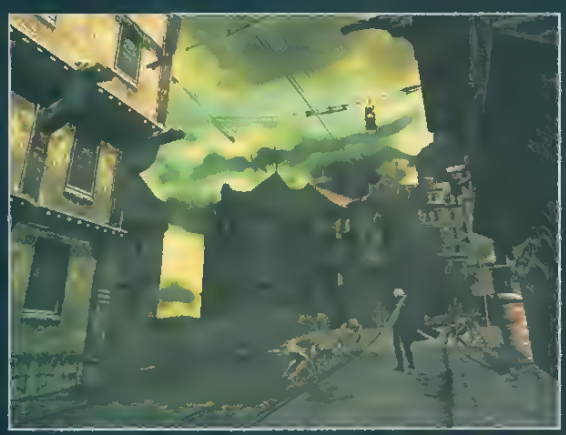


Najpierw były sporadycznie przepływające newsy, później pokaz na Tokyo Game Show - niezwykle krótki, niezwykle dynamiczny, niezwykle zaostrzający apetyt. Teraz CAPCOM uchyla większy rąbek tajemnicy . Tajemnicy ukrytej pod nazwą DEVIL MAY CRY 2.

Będzie druga część. Będą dwie grywalne postacie. Ale to chyba wiedzieli już wszyscy. Czas na szczegóły Kontynuacja jednej z najbardziej potężnych gier na PS2 ukaże się w Japonii 30 stycznia 2003 roku. Europa podobno dostanie ją zaledwie dwa miesiące później - byłoby pięknie... Dante spoważniał: ma ostrzejsze rysy twarzy, kompletnie już białe włosy Wygląda albo na bardziej zmęczonego, doświadczonego czasem, albo na.. bardziej ziego! Jak gdyby krew demonów płynąca w jego żyłach zatruwała go coraz silniej, pozbawiając ludzkich emocji, a zostawiając w oczach jedynie złość oraz gniew Rewelacja. Wymietanie kompletnie pozbawionym strachu, potężnym i mrocznym koleżką niesie w sobie ogromy POWER! Ciekawe jak będzie z drugą postacią - panią o czerwonym, ładnie upiętym warkoczu i tajemniczym imieniu Lucia. Podobna dla scenariusza każdego z bohaterów CAPCOM przeznaczyło osobną płytę DVD! Miałoby to sens, ponieważ laseczka walczy dwoma krótkimi, zakrzywionymi mieczami - choćby przez wzgląd na inną specyfikę walki wypadałoby, żeby jej droga (bossowie/liczba wrogów) odbiegała od ścieżki Dantego ..

Pojawiające się trailery pokazują jedno: Dante będzie teraz MASAKROWAŁ napotkanych wrogów - niezależnie od ich ilości. Każdym z pistoletów może swobodnie namierzać jeden cel! Potrafi więc strzelać krzyżując wyciągnięte ręce, potrafi prowadzić ogień trzymając guna za plecami, spadając głową w dół, czy też spokojnie stanąć w rozkroku, szeroko rozłożyć ramiona i wypalić w dwóch przeciwległych kierunkach. Do tego dochodzi śmiganie po ścianach - może przebiec kawałek w górę, albo równolegle do podłogi, po czym odskoczyć i walnąć w powietrzu efektowne salto. Głowa sama mi się urwała. Lucia, jakby w odpowiedzi, wiruje w serii kopniaków, wygięć i skoków - bardzo kobieco, bardzo szybko i bardzo morderczo. Białowłosy pogromca demonów otrzymał też oczywiście nowe ciosy wielkiego miecza, jak i bardziej mroczną transformację w demona... Czy laseczka będzie mogła też zmieniać się w potwora? Póki co, nie wiadomo.

Oprawie wystarczy, że utrzyma poziom prerwowzoru, a będziemy szukać po książkach telefonicznych, jak się nazywamy. Tym razem CAPCOM postanowiło wrzucić do gry także bardziej współczesne lokacje. Znajdziesz się w posępnym mieście a'la Praga, pełnym wąskich uliczek i obdrapanych, kompleksowych zabudowań. Ma też pojawić się metropolia zniszczonych i kompletnie pozbawionych świateł drapaczy chmur. Do tego oczywiście powróci masa średniowiecznych, bardzo gotyckich lokacji - rzeźbienia i złowrogie pomniki znów wedrą Ci się pod oczy. Graficy nie zapomnieli też o atakujących Cię maszkarach. są całe watahy jakichś czarnych, czworonożnych rozpruwaczy, banda katów wyposażona w zardzewiałe topory, czy w końcu sługusy Szatana przedstawione zgodnie z europejskimi podaniami - głowa kozła, kopyta, a do tego ludzki, obrośnięty tułów. Niektórzy w walce tracą kończyny, inni rozpadają się pośród dymu i bulgoczącej mazi Do tego jednym z bossów będzie wielki rycerz, a właściwie jakaś nieprzenikniona, czarna pustka okuta w brudną zbroję! Mroczny - to najwłaściwsze skojarzenie. Koleżka macha dwoma łańcuchami, na których końcach tkwią kule wielkości "małego fiata" Ciekawe. W drugim DMC pojawi się też coś na kształt wilkołaka (wielkie zęby i kark obrośnięty wilczym futrem), a także rogaty władca płomieni, wyposażony w potężny młot. Design naprawdę robi wrażenie







I na tym koniec uchylania tajemnicy. Teraz zostało już tylko czekać. Na najbardziej kozacką i efektowną jatkę roku 2003? Coraz mocniej jestem o tym przekonany.□ [myszaq]

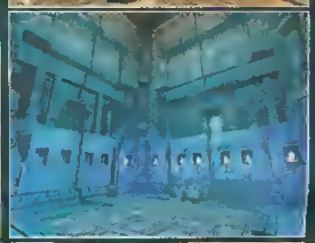














Pila



PAN TADEUSZ, RASKOLNIKOW... ICO?

Czy gry mogą być poezją?

Właśnie skończyłem kilkugodzinną sesję z grą ICO. Mimo iż nie pierwszy raz w nią gram, ciągle jestem pod olbrzymim wrażeniem jej... no właśnie, czego? Nie chodzi mi o ogrom pracy włożony w zaprojektowanie wielkiego zamczyska, nie chodzi nawet o wybitnie pomyślane zagadki ani kapitalnie wpasowane dźwięki. Właściwie nie wiem, czy to o co mi chodzi da się w ogóle opisać słowami. Spróbuję Wam to jednak jakoś wyjaśnić. Niewielu z Was wie, a pewnie ci którzy wiedzą i tak nie za bardzo w to wierzą, ale Dziadu to nie tylko picie na akord i ostre teksty w PE. Od wielu już lat moje zainteresowanie i pasje orbitują wokół zagadnień nieco bardziej subtelnych, takich jak poezja, sztuka czy filozofia (kierunek moich studiów). Coś, co można określić "sztuką wysoką" i - powiedzmy sobie szczerze - nie dla każdego zrozumiałą i atrakcyjną. I jeśli czegokolwiek brakuje mi czasem w grach, to właśnie tego kontaktu z elementami kultury innej niż masowa. Mając dookoła zelew banalu pokroju MTV, Hollywood, czy nawet zenujących swymi idiotycznymi pomysłami polityków, chciałbym by chociaż w tych kilku dziedzinach, którymi się zajmuję (w tym również chodzi o gry), było miejsce na coś, co bazuje na innych emocjach niż przemoc, głupota i kasa. Oczywiście, nie próbuję powiedzieć, że gry - wzorem książek czy bardziej ambitnych filmów - powinny w jakiś wyraźny sposób uświadamiać ludziom wartości moralne. To nie jest ich zadanie i nie należy tego od nich wymagać. Uważam jednak, że jest miejsce w rozrywce elektronicznej na "przemycenie" czegoś wartościowego, czegoś co może nas uczynić lepszymi ludźmi (HIV błegem, tylko nie to!). A wniosek taki przyszedł mi do głowy właśnie po ostatnim kontakcie z grą ICO...

Trzymasz Yordę za rękę... czujesz bicie jej serca (przy okazji najwspanialsze wykorzystanie Dual Shocka z jakim się spotkałem), czujesz ulotność i kruchość jej istnienia. Musisz ne chwilę ją opuścić, bo dalej nie przejdziecie. Zsuwasz się po sznurze, przebiegasz przez trzy sale, dobiegasz ostatnim tchem do dźwigni otwierającej drzwi. Przed oczyma wyobraźni pojawiają się obrazy lęku: "A co jeśli właśnie w tej chwili ta bezbronna istota pada ofiarą demonów? A co jeśli jej nie będzie, gdy wrócisz?" Pociągasz dźwignię i co sił w nogach biegniesz z powrotem. Może zdążysz... a może nie... Grając w ICO przeżyłem masę podobnych momentów. Chwil strachu, kiedy to gra opuszczała ekran TV i cicho, niczym jesienny wiatr, wkradałe się w przestrzenie bliskie mojemu sercu, mojemu życiu. Je naprawdę czułem się tym małym chłopcem z rogami, naprawdę wierzyłem w to, że ratuję tę delikatną istotę. Miałem wrażenie, że uczestniczę w czymś, co powstało po to, by mnie uszlachetnić, a nie wyrwać ode mnie kasę za możliwość wirtualnego zabijania po raz kolejny. Leżąc wieczorem w łóżku,

Sciera

sciera@psxextreme.pl

dziedzina: ogólno-arcadowo-wyścigowa

aktualnie męczy: Ratchet..., Burnout 2, NFS: HP2, MK: DA, Disney Golf



Nie zdążycie chyba sobie sprawy, ile Wszczych Hyde Parków odpada z tak błachych powodów jak: złe nazwa pliku tekstowego/zdjęcia (potem nie wiadomo co do czego), brak wszystkich danych (np. miasta), brak autora (pewnie był w mailu albo na koperce - a ma być w tekście), za duża/za mała ilość znaków itd... Potraktujcie to jako podpowiedź. Zamykam temat.(...) Ja już nic nie kupuję: raz moja żona się pieni, za rabatę przynoszę do domu (bo grać muszę), a raz stwierdza, że w nic nie gram. Wczoraj, na przykład, przychodzę zmęczony do domu, kładę się po kąpieli w łóżeczku i słyszę: "Nie grasz? Włącz coś!" (było nie Tony Hawke - ona tego nie nawidzi). Parsnęło. No i pograłem w Medala - pobiegałem po plaży, celowo nie unikając ognia z bunkrów i szybko padłem gryząc piach. "Widzisz kuchenia, ta gra jest za trudna na dzisiejszy wieczór". Niestety każdy kit jest dobry (mam nadzieję że tego nie przeczyta, bo mi każe za karę skończyć Medala na Perfect, cokolwiek by to znaczyło). Kiedyś poszedłem spać o 04:00 nad ranem z powodu... DISNEY GOLF - popsrodkami w którą z zalezanai miałem zagrać tylko godzinkę, i to tylko po to, by skarygować wysoką ocenę Kosa (a jednak miałeś rację dobeczku: gra jest mocna). Żona towarzyszyła mi do samego końca, pewnie dlatego ze wprowadziłem nowe zasady, czas o'la 'Strip Golf' (...) Ostatnio wpadłem w manię oglądania 'zGubionego' OVO Nating Nill, którego włączam co dzień wieczorkiem i nalewam się ze Spajkiego (It's me... Spikey!). W tym miesiącu chyba nie będę miał czasu na Święta i poproszę Mikołaja, żeby je przesunął na luty. Liczba nowych tytułów w przeciągu ostatnich 3 tygodni zmeszła mnie do wczesniejszego wstawania z wyra i tym samym wydłużenia sobie dnia robocza-growego. Zeskoczyłe mnie EA, któm powoli staje się liderem na rynku, wypluwając nan masę konkretnego stuffu. Ich propozycja WŁADCY PIERSCIENI okurat do mnie nie trafiło (to jest Conan), ale cała reszta włączone z tutej uwagą, FIFĄ (która zmieniła się od ostatniej edycji znacznie na +) mocno podgrzołe mą konsolę. Szkoda że w tej piłeczce nie ma w ogóach PES-owego oblażenia pada, bo nijak nie mogę się przyzwycza ć. Moją miłość, BURNOUT 2, okazało się niestety mniej zywotna niż myślałem - teraz tylko wykręcam czasy do "Ręcka..." (poczekam jednak na lepsze wyniki bo inaczej byłby 'Sciera' od góry do dołu... na ce, wdepnęłem Wam na ambicje?). W TIME SPLITTERS 2 nie mogą grać nie I Gracza" na dużym ekranie bo na wymioty mi się zbiera (taką mam "ułomność" od czasu DOOMa). Co mnoga Multiplayer: mnoszy ekranik lepiej mi służy, zarówno w TS2 jak i w HALO. Po deathmatchowej partyce na Xpudle, przez następne pół dnia przezywałsimy z Turbą niektóre HALO-akcje. Ta gra jest wielka (...) Dochodzimy w końcu do tematu domowych party: wymiany gier, "bronzowych" spotkań. O co chodzi? Czytając Wasze listy zauważyłsimy że szukacie często kontaktu w swoim mieście/regionie z osobami o podobnych zainteresowaniach - jeśli zalicznesz się do tego grona zerknij do ankiety. Jeszcze jedna następnego numeru szukaj po 10-tym stycznia - a do tego czasu cieszę się 116-stoma stronami które w wielkich mękach poskładałsmy dla Ciebie na pod choinkę (...) HIV, a Ty masz po ryju za wyzwanie SzOpEnA od Obłuda Miesiąca" - sam zes dokuł, debilu (H: posno, debilu). SzOpEn to fajny gosc, umie się pokazeo na zlocie od dobrej strony:) (H. z tyłu...?) A my zobaczymy się w roku 2K3. Wesołych tyck... nie, wcale o co mi chodzi, tych takich z Mikołajem i reinderami. Skleroza, psia kostka.

Ulubione leski z gier: Reiko (RR4), Kasumi (DOA)

HIV

hiv@psxextreme.pl

dziedzina: gł. wyscigi i pletformowki

aktualnie męczy: Retchet&Clenk, Spiinter Ceil, WRC2



"O chonka!" - właśnie tak przeklinam w gnduiu (...) Ostatnimi czasy gliniarz wziął ode mnie łapówkę (sam zaproponował mi tak liberalne rozwiązanie) w wysokości 20 zł za parkowanie "na zakazie" w okolicy giełdy kamputerowej w Katowrack (dworzec PKP). Gdy "odbierał" łup, zalecił mi uważać na kamerę przemysłową wiszącą na rogu. A to szmata! (...) Buft, jak oni zdołali Ci wcisnąć "sondę" 120 cm właśnie TAM? (...) Miesiąc temu pisałem za szykuję się niezły wysyp gier. Ha i proszę - giom na okiązie (RATCNET wymiato na całej linii); sypiam akazyjnie piszę przez sen - nie stójąca, a w tzw. międzyczasie (sam nie wiem kiedy!) rementuję mieszkanie. Fajnie jest, na Święte rygluję dizwi do mojej 'giolni'. Nie pukeć! (...) Do entuzjastów "Shaolin Soccer" - akcyjnyjcze 'Kung Pow'!!! (...) Tomek Mojzr z Krakowa - jesteś wielki! Atari 130 XE + flop "Całkiemna" to bniły kruk. Thnx! KUPIĘ konsolę GBA. Oferty słać na mojego maiłu (hiv@psxextreme.pl) lub GSM (0608 338282). (...) Agusi, byłaś dzielna jak 'chonero'. Kocham Cię! (...) Wszystkiego 'najlepszego' - kawcza się przedno świątaczne pun!

Ulubione leski z gier: Reiko (RR4), Kasumi (DOA), Christie Monteiro (TK4)

Shiva

hiva@psxextreme.pl

dziedzina: wsio, prócz RPG

aktualnie męczy: PES2, NFS: HP2, FIFA 2003, CMR3



Za kilkanaście godzin będę pet sake i gubić się gdzieś w dzielnicy Shimbashi, już się boję! Tam mnie jeszcze nie widzieli. Póki co zmagam się z tekstami - zresztą nie tylko ja - jest trzecia w nocy, a Kali właśnie przysłał wymowne SMS-a, że wylał herbatę na klawiaturę i następna KATASTROFA - keyboard mu nie działa). Uśmiechnąłem się pod nosem i zaproponowałem wobec takiego obrotu sprawy krótką drzemkę. Huk zaspałem! Ktoś mi może powiedzieć, jakim cudem budzik ustawiony na 4.50 rano... odezwał się dopiero w południe? Geez! Gimi jest tyle, w dodatku znakomitych, że normalnie głowa mała - najchętniej zamknąłbym się w domu i nie wychodził przez tydzień na zewnątrz. Zresztą widać to po zawartości numeru: tylu recenzji znakomitych tytułów już dawno nie było (...) Zwróćcie uwagę, że są pewne reguły na tym świecie, do których przyzwyczaić się nie idzie? Może nie tyle reguły, ile patterny, które stosują, bo przecie nie mamy na nie żadnego wpływu. Chociażby taka jedna nieprzyzwoicie przykra, że gdy jestesmy w potrzebie czegoś lub kogoś, to tego czegoś lub kogoś akurat w pobliżu nie ma. W pobliżu, bo gdzieś dalej jest w nadmiarze. Nadmiarze z którego nikt nie korzysta, gdyż nie ma takiej potrzeby. Pozdrowienia dla KaroSa...

Ulubione leski z gier: Lara, Regina, Claire

Dziadu

dziadu@psxextreme.pl

dziedzina: ercede i rpg

aktualnie męczy: Suikoden 3, PES2 i Mr. Bones (Saturnu kumpla)



Sporo mnie tu nie było. Nieparw profilaktyczne serki dla wszystkich, którzy byli na mnie źli za to, że nie wpadłem na EP3. Ogólnie rzecz biorąc to miałem wypadek motocyklowy i... nie mogłem się pojawić z tego właśnie powodu (...) W gry nam miesiąc obrodził - polecam z czystym sumieniem SUIKODEN 3 i TIME SPLITTERS 2. Ostatnia zdarzyła mi się zabawa z edukacji na 4 dni. Ech, żyć mi umierać... grosz i grosz. Dzień i noc. Chociaż, jedną nor wyrwali mi z życiorysu Loki, Kuyot i Stur wraz z ekipką, pokazując mi uroki śląskiego życia "po godzinach". Ale jakaś am pawa lubię, to głowa sama chowa się w tyłek. Warka??? (Loki, jaka Warka?! Tyskie!) Powarowały "chopy". W akcjach znalazła się także jakaś sympatyczna dziewoja, która mniejszym gorącem pozdrowiom. Ale co taka jedna dziewczyna robi z takimi brzydkimi chłopakami, bohehe?! Do tego jakoś wodzirej knajpowy namówił mnie do wzięcia udziału w konkursie obierania jabłek za skorki, w którym moim przeciwnikiem był Star. Nie wiem czy to alkohol zrobił swoje czy obecność pięknej damy ale nie mi się nie chciało obrać tak jak planowałem.) Star to co innego... skórka na 2 metry, bohe (...) Hu konwc pazdra dla dwóch sierściuchów (Wróbel i Szynka) z Katowic.

Ulubione leski z gier: Yorde (ICO), Sniper Wolf, Lenneth (Valkyrie P.), Jeanne (Suikoden2)

Myszaq

myszaq@psxextreme.pl

dziedzina: krwewe strzelaniny i ckliwe flimy

aktusinie męczy: Spiinter Ceil, GTA:VC, TS2, THPS4, HALO



Czy kąpałeś się kiedyś w zlewozmywaku? Przebywając w Redakcji kilka dni z rzędu z niezwykłą szybkością można przyswoić tę niebywałą umiejętność (Kosa przyjeżdżający tutaj z Poznania i siedzący ot, lekka licząc tydzień, podobno nauczył się nawet nurkować!). Ale tak to jest, jak się zaczyna sesję Multiplayer (odsyłam do stosownego artykułu przy recenzji TS2) trwającą kilka dni. Ech! Z drugiej strony - w ramach jakiej tam pracy mogłbym wywalić cały magazynek we własnego zleceniodawcę, kwitując: "trza się było odwrócić, gupku!" (tia, ze byłismy okurat w jednej z uczynie jakoś "mi się zapomniało"), a poźniej dostać za to paczkę chipsów (wszak od zawsze wiadomo, że płacą nam tutaj chipsami)?! A co tam w sądzie słychać? Telewizja puściła film o Rydzyku i o tym, że jemu kyna/mniej chipsami nie płacą - i jest dym na całą Polskę. Piketujące oczywiście producenci chipsów. Dudzie Maryja... ani to dopina o miłą hai dcore'awych redaktorów. A w ogóle to są święta (my jak zwykle mamy wolnięte numerację guzury), wysyp gier i pewnie Mołysz zacznie skakać. Wesołych i zeby nam śniegu nie ukradli!

Ulubione laski z gier: Lara, leseczki z Duke Nukem, Hana i Rain (Fear Efffect, PSX)

HYDE PARK

Playman

playman@psxextreme.pl

dziedzina: wszystkie

aktualnie męczy: PES2, MK:DA, 14-letnie



Ho, ho, ho! ...jak w zwrotce "chuchnę" me pewien grubasek z przeptym nosem. Nadchodzą święta, a co za tym idzie - raj dla Graczy! Chwała developerom, którzy zamiast przeglądać się sobie w wnętrznościach kobiet, wzięli przykład z Mikołaja, co zaowocowało workiem wypełnionym nieluzinkowymi "prezentami"! Obok GTA: VC, najbardziej do pieca dowalił MK5 - szkoda jednak, że nie trzymu klimatu 1. i 2. części. Smakowitą ucztą poszczycić się może również pan, którego "ksywa" kojarzy się z osobowością Rocja - Do Kill SPLINTER CELL definitywnie przekonał mnie, że X już niedługo zagości pod moimi strzechami! (...) Myślałem że usterki graficzne są tylko w grach - a tu co? Bóg okazał się kiepskim programistą, bowiem uniemożliwiona przejście na drugą stronę ulicy mgła - to już małe niedociągnięcie anglow o świata. (...) Końcówki rox! Przykładem tego jest Mazur który zapytany o 04:00 nad ranem o postępy w pracy odpowiedział "o kim Ty jesteś?". Nie ma to jak wyćwiczone do 72 ech godzin dobo (...) Tegoroczny Sylwester ciężki na chorobę "brak planów", a koncepcja łóżka mnie się z celem. No chyba że z Thalią u boku...) (...) <reklama mode on> Kupię oryg PARASITE EVE 0502169517 <reklama mode off>

Ulubione laski z gier: Christie Montello, Aya Brea, Ling Xiaoyu

Koso

sq@psxextreme.pl

dziedziny: wszystkie dobre

aktualnie męczy: FF 5 i 7, CONFLICT: DS, DDR



Konkurs na największych idiotów trwał Starają się jak mogą kibice Legii, którzy rozpalili race na stadionie w Gelsenkirchen zapominając, iż obiekt ów posiada zasuwany dach I wybaczcie... widzieli coś takiego pierwszy raz w życiu:) Dwa dni potem poziomem debilizmu przebili ich fani Wisły Krakow, rozwieszając potężny transparent głoszący "Misiek, jesteśmy z tobą!" Idle leskow. Misiuk to specjalista w ciskaniu nożem na odległość. PS kolędy z "Gorzonu" określają mianem "Misko" jednego z naszych współpracowników, zgadnijcie kogo? No litarkę "P"...) (...) Pozdrowienia dla BsE manipulatori wychrtykowy spiewuje się niezle (do komputera też posuje?...), a dla Koski S dziękowa za zdjęcia (...) Udało mi się wreszcie zakończyć FINAL FANTASY X. Wtasciwie zwrot 'udało mi się' troszkę tu nie pasuje, bo ostatniego bossa rozwałkiem dwoma szlegomi. Wszak pa to trzeba tem w ten tytuł 170 godzin. I wiecie co? Pokowonie postaci to najpodniejszy proces z jakim miałem do czynienia w grach (Stor to pojec) Aby, przepraszam za kluzgi wszystkich rzucających mi na czacie pytanie "co słychać?". No bo jak k****, słychać?! Normalnie słychać.)

Ulubione laski z gier: Lara Croft, Tifa, Lulu, Michelle Chang (Tekken)

Kali

kali@psxextreme.pl

dziedzina: bijatyki na "9+"

aktualnie męczy: MK:DA, Armored C.3, Robotechi ww. gry KOEI



Tyt, tyt, dot, tyt plus kółko... O jeee, zmogła ... SRUUU!!! Szust-pucet futu-dubu i zalicz łam owanie, jakiej od czasów Czarnobyla nie doświadczyłem. Szklanka z herbatą położona na klawiaturę, który z miejsca szlag trafił - w środku nocy, przy sennistwierdzenie koncowe (poniku maksymalnie). Ni szczęście był to jeden z nielicznych nieprzyjemnych akcentów w ostatnim czasie, gdyż życie jakoś rodzinnie płynie - ot, przykładowo odmalczy się moje spodnie, które zgubiłem w mojm na pewnym offurku (thx Magda). (...) Poza tym zatraciłem się bez reszty w trzech grach KOEI, które rozkupałem już prawie doszczętnie na najwyższych poziomach trudności - KESSEN II, ROMANCE OF T.K. VII i DYNASTY WARRIORS III. I w związku z nimi mam pytanie, czy ktoś z Was orientuje się czy w Polsce zostało wydane książka "Romance of the Three Kingdoms", a jeżeli tak, to pod jakim tytułem? Bardzo będę wdzięczny za wszelkie informacje. (...) Złotow ciąg dalszy: dzięki ostatniemu, trzyzdmewemu, który odbył się u Trzcmy, odkryłem jak wspaniałą grą jest NOT SNOTS GOLF 3 polecam go wszystkim, tak jak i u-booty z litrowych dzbanków na herbatę.) Było zarsze radosnie. Przy okazji pozdrówki dla nowopoznanych Dafu i Safferona, a także happy birthday 4 Sylvan!

Ulubione laski z gier: Kasumi (DOA), Mai (KOF), Taki (SOUL CALIBUR)

Loki

loki@psxextreme.pl

dziedzina: japońskie popierdółkowate gierki

aktualnie męczy: GTA: VC, Shenmue 2



"Witajcie, czesc i czołem. A tych co nie mo to lezą pod stołem." Nie przypadkowo przywitałem się z Wami fragmentem głośnego wiersza pana Hanka. Chciałem bowiem zabłysnąć znajomością tzw. nowej fali polskiej poezji zeongezowanej. Aż muzyki to znam. Technicznego Zenka i u Mazura słuchałem 4 kawałków z jego nowej płyty "Głodna kawałki") Ogólnie światowy ze mnie gość, byłem kiedyś nawet za granicą (w Czechosłowacji po piwo). Jak mem wypomy sweterek w odpowiednim proszku, to jestem nawet uprzejmy i szarmancki. Ale ten proszek jest bardzo drogi i częściej piorę w twistym (ale ponoć równie skutecznym) przez co bardziej cham zem jest i burak. Zbliżaja się Święta (hmm miesiąc na okładce sugeruje nawet, że już po nich) o to najwyższa pora zaky się nażrać, upić (bezalkoholem zdecydowanie) o w pijackim amoku spalić mieszkanie spektakularnym pchnięciem choinki na firanki. Niech się czyni polska tradycja. Czego Wam i sobie serdecznie życzę. No kawec pozdrowień Świętego Mikołaja prognę zaznaczyć że byłem o grzeczny ha) słuchałem rodziców, cł mytem ręce po sikaniu. Liczę na jakąś gratyfikację (...) PS Pozdrówka dla wszystkich przyjaciół

Ulubione laski z gier: Rinoa (FF8), Reiko Nagase (RR4), Ai Fukami (RRS)

Mazzi

mazursan@psxextreme.pl

dziedzina: Newskulowe

aktualnie męczy: Shenmue 2, MK:DA, Sega GT, Splinter Cell



Święta! Pomijając zolone w trupa renifery, Mikołaja-sadomitę i całą gwiazdkową "popelinę", w kotcu mamy zalew KONKRETNYCH gier i pozostaje tylko odwieczny problem wyboru. SPLINTER, SHENMUE, czy może nowy MORTAL? Co na to przeciwnicy konsoli Billa? Już się klapki na oczach pootwierały:)? (...) Podczas kolędowej "głupawki" zawsze powstają kultowe teksty. Tym razem OSKARA dostaje Playman, który podczas pisania racki REIGN OF FIRE sypnął się mnie całkiem poważnie. "Mezur, o kiedy żyły smoki?"...). (...) Nowa redakcja zdziera podeszwy z butów! Do szczęścia brakuje nam tylko prysznica ale myślicie że stanowi to dla mniejszych dubeściaków problem? Koso rozwiązuje ten problem w godzinę, korzystając z małej umywalki. Nie pytajcie o szczegóły, ja wiałem nie wiedzieć:) (...) Ciągle nie wiem, gdzie wykuc na Sylwestra. Klaju odnalazł swój nazyk i zaprasza na stypę do Suchenia. Sam nie wiem... niby na salonistyczne i tytuały z zbiorowe orgie człowiek nigdy nie jest za stary ale (...) Całuski, puszczotki, gilgułki to Kasia Sobczyk, Ayako Asumi, Ali Wiedźminka i specjalno tęskotke to Ewcia. * Tnx to GLC, Gemi Cloud, Pablo

Ulubione laski z gier: Rinoa, Lulu, Claire, Regina, Buffy, Hitomi (DOA), Tina (DOA)

dziedzina: podkradanie prezentów

aktualnie męczy: Rudolfa Renifera

TrOoPeK z Oleztyna

tv_puls@interia.pl

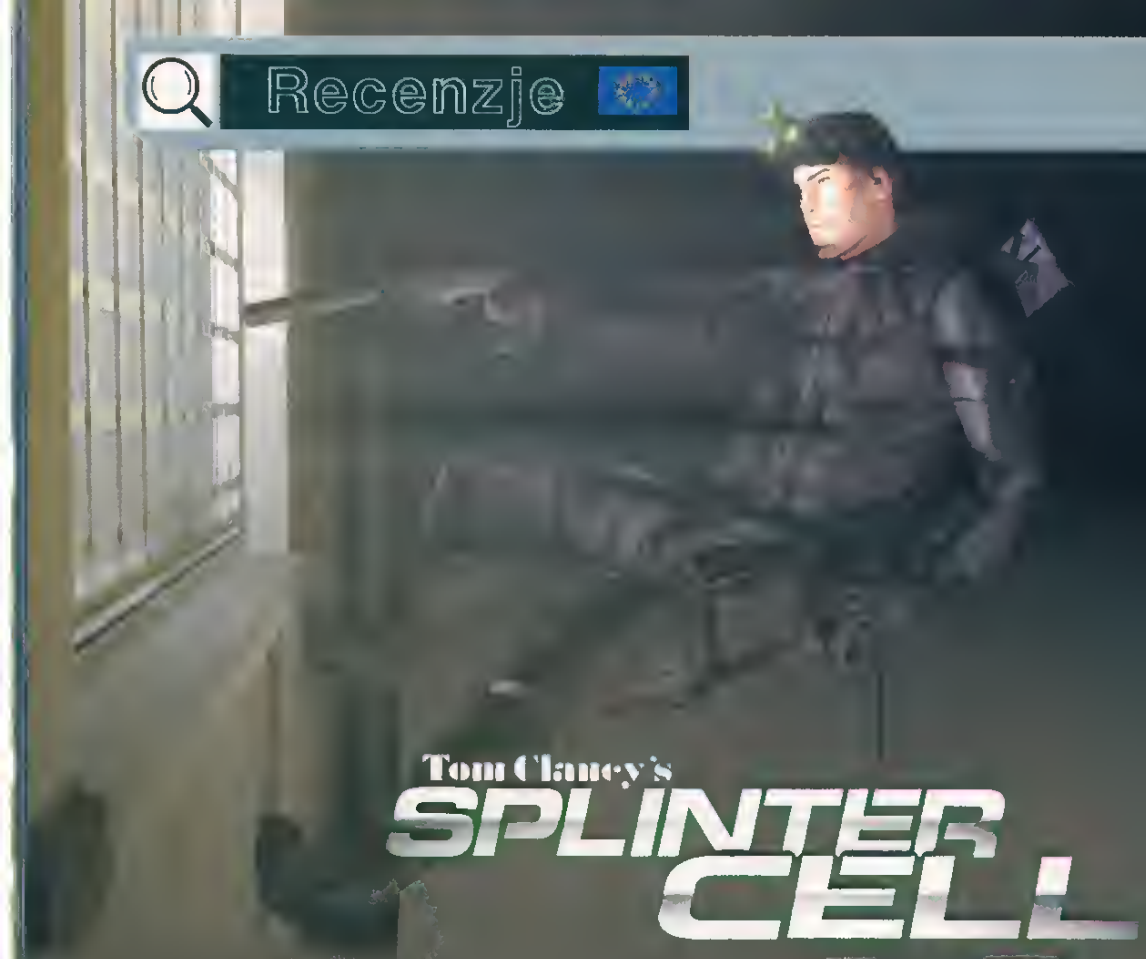
Ale furorol PE opanowało się o jeden dzień powodując dyskusje i bójki w całej Polsce. Doszło nawet do blokad dróg wszystko w TV widziałem: a kumpel ze strachu przed nim przyrząd się śliską okładką gazety. Nie dosc, że powoduje uroczy intelektualno, to jeszcze kaleczy! Być może stałem się pierwszym posiadaczem pojedynczego numeru w Polsce (e 5 40 stałem już przed kioskiem, o dwie minuty po szóstej dostałem w łepskie gazetę), co spowodowało przeczytanie i teraz siedzę w domu grzejąc zad. Jeśli siedzieć, to i grać - odgrzewam sobie dosyć stare tytuły takie jak BATTLE ARENA TOSHINDEN 2. Dam 100 zł kozdemu, kto mi powie jak się tam Save uje (o ile się w ogóle da). Święte przybywajcie! Ten czerwony manel na renifercach to już chyba martwy jeździec, taki wysyp gunek pod drzewko. HIV chyba będzie miał co spalać, od Świętego dostanie cztery arkusze papieru i 40 kg węgla + rozpałka gratis. Scieno dostanie od SzOpEnA (ha!) małe Scierbiki, a Kali najnowszą składankę Techno Mix:) Pozdrowienia lecą: Olcia, Kośko i reszta 3c oraz ekipa z czata PE: MarcY, X-moZ & MoppY. Do 2003 roku! Adios!

Ulubione oldschoolowe konsole: NES, Atari, C64, PSX:)?

tuz przed snem, wyobrażałem sobie kim może być ta - wymyślona przecież - postać jasnej dziewczynki. Jaka jest jej histone, skąd pochodzi. Stało się to o czym od dawna marzyłem: gra zainspirowała mnie do czegoś więcej niz wzięcia pada do ręki. Poruszyła emocje, do tej pory zarezerwowane tylko dla książek.

Czyli przy odrobinie wysiłku można stworzyć grę która przemawia do emocji subtelnych. A nie tylko o emocje tu chodzi!!! Emocje to sprawa tak indywidualne, ze trudno wymegeć by kazdy reagował tak samo. Komuś ICO mogło się nie podobać, bo inaczej odczuwa pewne sprawy - i to wcale nie znaczy, ze jest gorszy. Po prostu inaczej czuje. Ale przeciez jest wiele innych sposobów, by "przemycić" wazne i ciekawe wartości w grach. Jak wielka jest moja radość, kiedy uda mi się w grze wychwycić jakieś cytaty z literatury czy sztuki. To może nie być nic waznego, ale mnie się wtedy wrażenie, że łączy nas z twórcami danej gry coś więcej niz przyziemny układ "ty sprzedajesz - ja kupuję". Czujesz, ze w niektórych pozycjach istnieje jakieś drugie dno, ze twórcy robią do Ciebie "oko". Ze ukryli pewne informacje tylko dla tych, ktorych zainteresowenia wykraczają poza ramy własnej konsoli. Przykład? Niech będzie najprostszy... Ile rzeczy można przewidzieć w fabule gier RPG, kiedy się czytało Eddę poetycką (epos skandynawski wprowadzający w świat mitologii germańskiej czy, jak kto woli, nordyckiej) lub Kalevalę (epos fiński). Czasem juz nazwa danej lokacji (np. często występująca w erpegach nazwa Yggdrasil) wskazuje na jej charakter. Przykładem niech będzie również omawiana w tym numerze sena SUIKODEN, czerpiąca wątki fabularne ze starej chińskiej legendy Shui Hu Zhan. Znejdując tego typu "kruczki" wiesz, ze człowiek odpowiedzialny za tworzenie scenariusza takiej gry to nie imbecyl, ktory całe swe życie spędził przed kompem. Może większość Graczy ma to gdzieś, ale w moich oczach taki tytuł zyskuje bardzo. Zresztą, to nie musi być nawet erpeg. Pamiętacie neony z hasłami goniące Mudkonów do pracy w grach z serii ODDWORLD? A wiecie, ze część z nich to niemal zywcem wycięte cytaty z "Roku 1984" i "Folwarku zwierzęcego" G. Orwella? Trzeba znać książkę w oryginale. Dla takich chwil warto żyć!

Pojawia się trudne pytanie. Czy od gier można oczekiwać, by zespokajały potrzeby nieco wyzsze od machanie mieczykiem czy zebijanie? A może gry mogtyby stanowić taki most łączący kulturę masową z kulturą "wysoką"? Bo przeciez na operę, teatr, poezję czy ambitne kino żaden kiedyś były moda... Kiedy opera święciła swoje największe triumfy (XVII - XVIII w.) wcale nie do końca uznawano ją za elitarną sztukę. Na przedstawienia przychodziły szare masy, żądne rozrywki wcale nie najwyższych lotów. A teatr? Obok wybitnych twórców z powodzeniem działali uliczni rzemieślnicy, traktujący teatr jako rozrywkę dla gospodyń domowych. Z czasem to się zmieniło, ale... to, ze na cos jest moda (tak jak na gry w dwóch ostatnich dekadach XX w.), wcale nie oznacza, ze musi to być płytkie i banalne. Dlatego uwazam, ze gry takie jak ICO powinny się ukazywać jak najczęściej. A my - Gracze - powinniśmy się na takie gry otworzyć. Może właśnie wtedy ludzie przestaliby postrzegać rozrywkę elektroniczną jako zabawę ogłupiającą młodych ludzi. Bo - choć z natury gra nie może nieść ze sobą tak wiele treści jak książka - niby dlaczego bohater taki jak Cloud musi być zaszufladkowany jako "jakaś tam postać z jakiejś głupiej gry", a Raskolnikow ("Zbrodnia i Kara" Dostojewskiego) na zawsze wchodzi do histori cywilizacji ludzkiej? Głęboko wierzę w to, ze czas developerow-entuzjastów jeszcze na nowo nadejdzie. Kiedy? Wtedy kiedy popularność gier trochę spadnie i staną się one nie żyłą złota dla grubasów z firm, ale wyrazem twórczej, artystycznej ekspresji (co wcale nie stoi na przeszkodzie w zachowaniu grywalnosci). Mam nadzieję, ze kiedy ten czas nadejdzie, nadal wszyscy będziemy jeszcze kochać gry, tworzyc (czytać) PE i wyczekiwac nowych - może trochę ezlachetniejszych niz teraz - wrazeń. Bo nie wszystko w zyciu musi być takie cholernie czarno-białe. Można znaleźć wiele roznych, krzyzujących się ze sobą dróg. Ja do dzisiaj zastanawiam się, jak to jest, ze z jednej strony jestem zwykłym mentem, a z drugiej strony piszę wiersze, książkę i gram muzykę płynącą prosto z serduchа (mniejsza o rodzaj tej muzyki). I tak mi się wydaje, ze najwznieiejsze jest to, by się nie dać schematom i szukać różnych - niekoniecznie logicznie ze sobą powiązanych - rozwiązań. To taka moja recepta na bycie człowiekiem... Mam nadzieję, ze nie zanudziłem Was tym tekstem. Nie wiem, czy w PE jest miejsce na tak powazne rozmyślania, ale jeśli nie ma to może czas je znaleźć? Dzięki za uwagę [dziadu]



Tom Clancy's SPLINTER CELL

Mamy pełną wersję! Recenzowana miesiąc temu beta dała naprawdę potężny przedsmak tego, co mogło stać się epickim, miażdżącym wejściem Sama Fishera w świat elektronicznej rozrywki. Czy tak jest w istocie?

mutek... Tak, to chyba najwłaściwsze określenia... Czuję jakąś nieuchwytną pustkę... Jak w dzień, kiedy trzeba wracać z długich wakacji... Skończyłem SPLINTER CELL. Jeszcze kilka godzin temu głowa huczała mi od wrażeń, palce same nerwowo zaciskały się na padzie. A teraz jest już koniec. Co miało być zrobione, zostało zrobione. Wielkie oczekiwanie zostało postawione przed ścianą faktów... A ze oknem na dworze kobieta zdeptała właśnie niedopałek papierosa.

LISTEN, ALL YOU MOTHER-F***ERS!

Miesiąc temu wraz z Kosam, daliśmy wyraz swojego zachwytu nad tą, wtedy coraz wyraźniej kształtującą się, niesamowitą grą akcji. Wstępny werdykt: "9+". Otarcia o ideał? To bardzo dużo... Teraz mam za sobą skończony, zamknięty produkt. I co? Jest ostro. Adrenalina przemierza tunele żył. Ochota, żeby uderzyć, bal, żeby wyp*** coś w powietrza rośnia ogromna. Intro jest naprawdę mocne. Głównie za sprawą kawałka "Name of the Game" (Crystal Method - muze m.in. takze do N2O). Koło wykrzykuja "posłuchajcie, wy wszyscy kochający swoja mamy!", czy jakoś podobnia.), a na akrania leci dynamicznie zmontowany film, pokazujący jak za chwilę będziesz mordował w imię wolności cywilizowanego świata... Klimat zabijania, choć po cichu i z ukrycia, ma niesamowity POWER. Dopiero jednak przy pełnej wersji mogę stwierdzić, że developer umiejętnie go zróżnicował, umożliwiając Ci pełen koncentracji, niekiedy mocno stresujący marsz przez cienie, a także bardziej swobodne, głośniejsze prowadzenia ognia. Misje bowiem mają odmienny charakter.

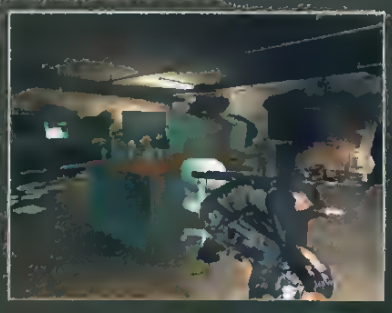
MASOWA I CICHA ŚMIERĆ

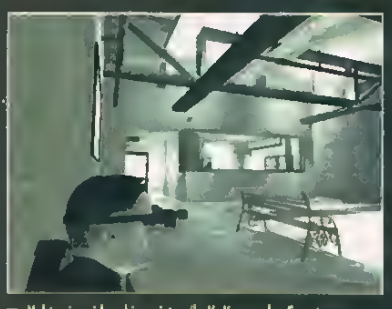
Rok 2004. Europa. Wewnętrzny konflikt polityczny Gruzji powoli przeradza się w wojnę. Echelon III, system przechwytywania informacji (istniejący naprawdę), umozliwia Amerykanom monitorowanie pojawiającego się niebezpieczeństwa. Sam Fisher pozwala im to niebezpieczeństwo sprawnie likwidować. Oto świat



trzymających pracowników firmy w śmiertelnej pułapce, napina nerwy. A już bieg przez pionące pokoje, kiedy ze plecami (jeśli masz wyczucie, bo jak nie, to prosto w ryja) eksplodują kolejne ładunki, by zdążyć przed czasem rozbroić potężną bombę, daja konkretnego kopa. Film - dynamiczny, efektowny i z Tobą w roli głównej! Akcja, kiedy spadasz na oszklony dach, by stojąc na nim przestrzelić pękającą na kawałki szybę, bardzo wyraźnie sugeruja takie właśnie skojarzenie.

Podciągnięcie całego wątku pod bardziej międzynarodowy wymiar zapewnie wizyta na terenie komunistycznych Chin (Fisher zakłada tu kombinezon z krótkim rękawkiem!). Naprawdę zróżnicowany etap. Zaczynasz w slumsach, okupowanych przez tutejszą policję, by przedrzeć się przez systemem rusztowań, po dachach i rozsypujących się budynkach do... piątaniny ścianków Patrola z latarkami robią wrażenie! W końcu jednak docierasz do swojego informatora (spasiony biała, a mówi z chińskim akcentem - brak konsekwencji?). Namierzenie w ambasadzie mikrofonem podsłuchowym odpowiedniego okna, a później limuzyny, da Ci informację o planowanej egzekucji amerykańskich żołnierzy. Z transmisją na żywo w cały świat! Wizyta w chińskiej rzeźni mięsa będzie musiała wypaść profesjonalnie, by temu zapobiec (jatka w hangarach za zdechłymi krowami, po lokalizacji zakładników, wrzuca trochę potu na czoło). I tu skończę, by nie zdradzać Ci za wiele. Wiedz jedynie, że przemkniesz jeszcze przez ekspaną w czerwieni, wyposażoną w orientalne





■ Naktowizor i baczki wyciete a'la K. Krawczyk - Sam to profesjonalista... Koło w budce pilnuje, żeby ktoś tawki nie ukradł

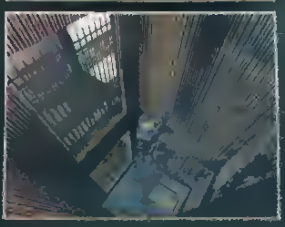
SPLINTER CELL. Kompleks drewnianych domków w miasteczku Tbilisi, Ministerstwo Obrony Narodowej Gruzji, rurociąg na morzu Kaspijskim - to znasz z recenzji sprzed miesiąca. Dalej jest siedziba CIA, gdzie kończyła się beta-wersja gry. Będziesz musiał przekraść się przez samo serce jednostki szkoleniowej agentów, zdobyć swoją główną broń (wielofunkcyjny karabinek z komorą pochłaniającą łuski), włamać do serwera i porwać jednego z pracowników, śledząc go, aż skoczy na fajkę. Emocjonująca akcja. Łapiesz kolezkę przystawiając lufę do skroni, ogłuszasz, a później przenosisz na własnych barkach. Wcześniejsze oczyszczenia sobie drogi wskazana.

Fabuła z Gruzji skacze do Stanów, w tym do firmy Kalinatek, gdzia trzeba odnaleźć hakera, mającego powiązanie z terrorystami prezydenta Nikoładze. Odnaleźć, zanim zrobi to rosyjska mafia - nieszałoby dodać. Jasne, oszklona biura, ekwerie pełne ryb oraz ładunki z detektorem ruchu poprzyczepiena na ścienach. To jeden z tych luźniejszych etapów, gdzie nie musisz cackać się z zabijaniem, chociaż sekwencje ściągnięcie ze ściany zapalników, rzeźbienia i piękne załamania światła restaurację, a także sporych rozmiarów, wzniesiony ne grubych murach i masywnych ekiepieniach palac prezydencki.

USPRAWNIENIA TECHNICZNE

Nie ma ładniej wykonanej gry, która stawiałaby na realność





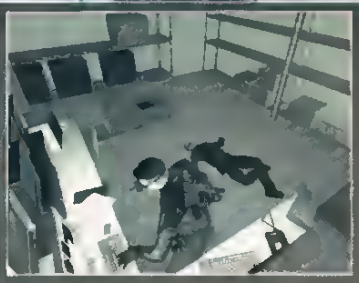


MOJE 3 GR



Po jednym wieczorku przy SPLINTERZE już wiedziałem, że gro jest skazana na sukces! Wpływa na to wymiatająca grafa, wciągająca fabuła ("poważne" podejście do tematu) i masa nowatorskich rozwiązań. Klimat urywa łeb! Tu nie ma miejsca na bezmyślne strzelanie - żeby przejść dalej, trzeba ostro kombinować. Jeśli lubicie "składankowe" gry akcji i szpiegowskie klimaty, to macie w zasięgu ręki prawdziwy skarb! Łykajcie bez przepity!□ [Mazu]

Ocena: 9



odwzorowywanego w niej świata. To fakt. W pełnej werji jeszcze bardziej rzuca się w oczy genialny system tworzący wszelkiego rodzaju cienie. Pojawiają się pełne detali tkaniny, wielkie wentylatory z powiewającymi nad nimi osłonami od wody, zaawansowane, szczegółowe konstrukcje, dużo lepiej niż w 'becie' wykonane samochody, wielkie eksplozje (teraz na chwilę może zapalić Ci się kombinezon!), a nawet doberman! Poprawiono też deszcz, który jednak nie wywołuje na ziemi żadnych efektów (ale już na budowie, po stalowych kontenerach spływa eleganckimi strugami). No i potężnie zróżnicowano stronę dźwiękową! Tło muzyczne zmienia się zależnie od stopnia podejrzeń strażników o obecność intruza, a do tego niemal w każdej misji ten zestaw jest inny (w Chinach są orientalne motywy, w USA cięższe granie itd.). Wszelkie dialogi nagrano naprawdę profesjonalnie - oczywiście z popisowym, złowrogim cedzeniem słów przez Fishera! Michael Ironside, znany choćby z roli jednorękiego pułkownika w "Żołnierzach Kosmosu", spisał się wyśmienicie.



■ A trzeba było patrzeć w górę! Przekradanie się to nie tylko przylepianie do ścian - Fisher będzie musiał też sporo się nagimnastykować.

WADY - CZYLI WYPUŚĆ TO ŚWIŃSTWO Z RĘKI!

Dziwnie wygląda przenoszenie denatów, którzy nawet po śmierci kurczowo trzymają karabin. Klejem posmarowano im te łapska, czy jak? Tym samym opcja podnoszenia broni przeciwników polecieła z bocianami do ciepłych krajów, a przecież tak wytykano to MGS-owi (HIV: be to żałosna, ot co). Jedziemy dalej, szybko, za ciosem! Lokacjom przydałby się momentami rozmach, bo choć szczegółowe, z zabudowaniami po horyzont, to jednak wyraźnie odczuwasz, że prowadzą Cię wytyczonym, mało swobodnym torem... I tu dochodzimy do tematu liniowości. Gra powadzi Cię jednym, głównym scenariuszem, nie dając alternatywy dla zaistniałych wydarzeń. Owszem, możesz kombinować w zakresie przechytrzania wrogów, ale koniec końców i tak zawsze przejdziesz przez te same, ściśle narzucone punkty. Momentami jest naprawdę trudno, więc nie ma bata, byś nie powtarzał niektórych sekcji levelu... A oglądanie po raz dziesiąty np. "spontanicznej" akcji pluca do zupy niekoniecznie musi bawić i zaskakiwać... Kilka wersji tych samych scenek, możliwość trafienia na zupełnie inny patrol, niż poprzednim razem, byłyby pracochłonne dla developera, ale jak korzystnie odbiłyby się na emocjach Graczal

MAMO, A JA CHCĘ SKRĘCIĆ KARK!

SPLINTER CELL to przede wszystkim opowieść o skradaniu i pozostawaniu niezauważonym. Rzadko kiedy chodzisz w wyprostowanej pozycji. Motywy z lawirowaniem na polu minowym (ładunki widać tylko w goglach termicznych), będąc pod obserwacją snajperów oraz lamp reflektorów, stanowi tego esencję. Tak samo jak wizyta w chłodni, kiedy Sam momentalnie wyłonie się z wiszącej w powietrzu pary wodnej, by szybko wciągać w nią kolejnych przeciwników. Za jej zasłoną bynajmniej nie proponuje im kupna nowego zestawu śrubek z nakrętkami. Fisher to groźny, doświadczony koło, nawet mimo faktu, że zabrakło efektownego skręcania karków terrorystom... Nie zabrakło natomiast materiałów bonusowych wrzuconych na płytę! Są trailery do gier ROCKY i XIII, oraz kozacki zestaw filmów dokumentalnych o produkcji samego SPLINTER CELL. Prywatny wywiad z Fisherem kompletnie rozwala - choćby dlatego, że można wyłapać tam pewną aluzję do MGS2 i Raidena...

Długo zastanawiałem się, co przyznać tej pozycji. Pierwsze cztery levele z 'bety' stanowiły dla mnie rewelacyjne wprowadzenie, prolog mordowania, podczas gdy (po zapadnięciu faktów) okazały się niemal połową całej gry! Z drugiej strony misje są długie i wymagające, pozostawiono też furtkę na ściągnięcie nowych map z Netu... Za realność i bardzo profesjonalny klimat "dziewiątka" leci na solidną podstawę. Dorzucić "plus"? Tak... Nie... Stanęło w końcu na tak. Wiesz dlaczego? Bo leżąc na kanapie w nowym biurze Redakcji autentycznie pomyślałem zestrzelę te dwie lampy i będę mógł spokojnie, niezauważony podejść do głównego wyłącznika światła... Tytuł, który swą sugestywnością wchodzi w myślenie o realnym świecie, zasługuje na miano otarcia się o ideał. Zdecydowanie.□



WERDYKT

MYSZAQ

UBI SOFT | PRZYGODOWA

GRYWALNOSC: 9

9

9+

Player 1

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY

- świetny, realistyczny klimat
- system cieni i załamań światła
- różnorodność misji

MINUSY

- liniowość
- tylko 9 misji?
- brak wielkich przestrzeni

OCENY: ŚCIERA 9- TORBA 8+, HIV 9+, KOSO 9+ COX 8+

POSTACI dramatu



Irving Lambert
Urodzony 1961
Wzrost 1,89 m
Waga 122 kg
Szef operacyjny projektu Third Echelon
Łącznik między Samem Fisherem a zespołem specjalistów z NSA. Jest niezbędnym źródłem informacji dla agenta, wprowadza go w meandry każdej misji i jest z nim w stałym kontakcie podczas ich wykonywania.



Vernon Wilkes
Urodzony 1967
Wzrost 1,78 m
Waga 66 kg
Koordynator działań Third Echelon
Odpowiada za wyposażenie i transport służące Samowi Fisherowi. To dzięki niemu agent może ewakuować się po skończonej misji, a dzięki całej masie gadżetów ma możliwość, by tę misję wykonać.



Anna Grimsdattir
Urodzona 1974
Wzrost 1,73 m
Waga 71 kg
Centrum komunikacyjne Third Echelon
Anna dowodzi zespołem specjalistów w zakresie zaawansowanej technologii. Dla Sama ich pomoc w niektórych momentach jest wprost nieodzowna.



Kambayn Nikoladze
Nowy wybrany prezydent Gruzji (podobno dzięki nie do końca demokratycznym metodom). Rządy zaczyna od porwania dwóch agentów CIA, ale to detal w obliczu innych występków Nikoladze.



Vyacheslav Grinka
Dawny członek Specnazu, obecnie jest szefem rosyjskiej mafii na usługach prezydenta Nikoladze.



Philip Masse
Komputerowy geniusz. Podobno to właśnie on jest odpowiedzialny za kryzys medialny w Gruzji.

Koso

Pifa

SPYRO ENTER THE DRAGONFLY

Gdy Agenci próbują namieszać w Mocierzy, może się zdarzyć, iż dopodnie Cię dejo vu. To samo uczucie będzie Ci towarzyszyć jeśli sięgniesz po czwartą z kolei, pierwszą na PS2 odsłonę SPYRO THE DRAGON.



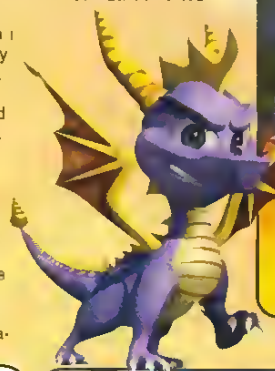
Deja vu to skutek nagłej zmiany w Macierzy (ponoć). Ja tam nie mam zeń nic wspólnego, totaż jestem zeskoczony nie wąsko, bowiem po szarpnięciu w SPYRO ENTER THE DRAGONFLY owe uczucia towarzyszy mi na każdym kroku. Dlaczegóż to? Powoli. Z dziennikarskiego obowiązku wspomnę, tytułem przedłużonego wstępu, że team INSOMNIAC G. (odpowiedzialny za trzy PSX'owe odsłony) porzucił drążenie przygód sympatycznego smoczka, nb. niezwykle udane i klimatyczna, aby zmajstrować genialną pozycję RATCHET & CLANK (PS2), zaś ze sterdorwało się CHECK SIX GAMES. Seri nie wyszło to na dobre, jak zresztą można było się spodziewać. Nie stawiaj jednak krzyżyka, Szanowny Czytelniku, na tej produkcji, gdyż mimo wszystko może Cię pozytywnie zaskoczyć. Szczegóły poniżej.



Tym razem głównym zadaniem wiecznie smarkatego Spyro jest ratowanie pobratymców Sparxa - małych "świetlików" porozrzucanych po całym świecie, które podprowadził Główny Zły. Gra została sprytnie podzielone na 9 padołów, w każdym z nich musisz skrupulatnie uratować 10 świetlików i zebrać 600 - 900 diamentów. Jest zatem za czym się uganiać i gdzie główkować.

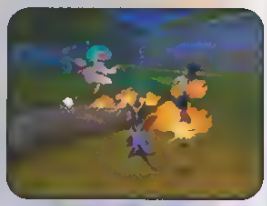


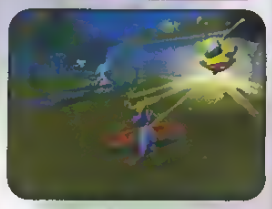
Standardowo, większość zadań wykonasz nie uroniwszy ani kropli potu, jednak aby dokopać się do co bardziej wymagających motywów - możesz zjeść kilka zębów. Nie można też narzekać na zróżnicowanie poziomów. Odwiedzisz m.in. japońskie dojo, tropikalne wyspy, tarmę, nawiązasz bliskie spotkenie III stopnia (UFO i te sprawy). Spyro handluje z napotkanymi postaciami (na zasadzie "dawaj kasę, a przejdziasz dalej") potrafi wspinać się po wybranych ścianach, wypełnia sub-questy (motywy znane już z poprzednich części), a także - tu nawinę o innowacji - zyskał zdolność operowania różnymi 'smoczymi oddechami' (poza standardowym - ognistym), np. beka bąbelkami, w które łapie "świetliki" (przewodnia intryga), aw generuje wyładowania elektryczne lub zamraża oponentów. Standardowo też wali z byka, szybko biega i szybuje. Niby nic, e jednak () Magnetyzm przygód Spyro polega na tym, ze szarpania sprawia Graczowi masę trajdy. Luźno porozrzucane tu i ówdzie diamenty do kolekcjonowa-



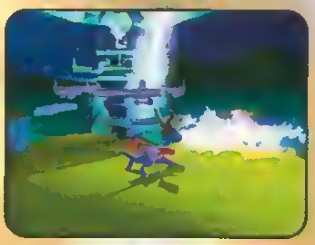
nia, skrzynia, wazy itp. sprawiają, iz Gracz nie czuje stresu. Przeciwnicy? Raczej stanowią element dekoracji, niz zagrozenie. Do tego dochodzą spore poziomy (poczucie przestrzeni), masa mini-gier (wyścigi, strzelaniny), znane "poziomy latania", a takze zabawa w "Szymon mówi".

Grafika? Hm, wystarczy łypnąć okiem na konkurencyjne tytuły, aby trzeźwo orzec, iż nie kopie zadów. Mało tego - oprawa stoi na stosunkowo niskim poziomie i można by rzec, ze nie wyrosła, ze został tu wykorzystany kod z PSX'owych prequeli. Nieznacznie podbita rozdzielczość, mało takstur, a i tak niemrawej jakości (raczej gouraudo-podobne cieniowenie), mała liczba polygonów, a co za tym idzie - uproszczona obiekty, niezbyt zresztą liczne, no i tramerata, który nie napawa optymizmem (w porywach 30 FPS-ów, w dodatku ciężko chrupie, skutecznie zanizając ocenę końcową). Zero wodotrysków, zero efekciarstwa, zero efektów bazujących na dynamicznym oświetleniu (choć podwodne lokacja mile zaskakują,





podobnie świat zimowy) - ot, rzemieślnicza robota, tyle ze odwalona bez niezbędnego wkładu serca. Aha, wkurza też pomylona kamera. Cieszą za to odgłosy wydawane przez przeciwników (au! Oj! Rach-ciach! itd.), z kolei muzyka i nie stanowi jedynie przysłowiowego tła, raczej skutecznie buduje nastrój.



Jeśli miałeś okazję grać w wersje na PSOne, to nie poczujesz się szczególnie wyróżniony, bowiem omawiany sequel nie posunął się ani krok wprzód. Jeśli zaś rozpoczynasz swoją przygodę z grami na PS2 to do oceny końcowej śmiało dorzuć "oczko", gdyż będziesz się bawić 'fpytę'. Gra owa nie jest specjalnie wymagająca, aczkolwiek jej "wymasterowanie" (wszystkie tokeny, questy itd.) zajmie Ci trzy wieczory (idealna propozycja dla mniej wprawionych Graczy). Ja, mimo wszystko, wyczesałem zeń wszystko - nie przepuściłam ni jednego diamentu lub mini-gry. Magia, sentymant. Coś w tym jest. Niestety, konkurencja jest nielicha - 'nowy' SPYRO nie umywa się do J&D, SLY COOPER lub RATCHET&CLANK. C'est la vie, no i daje vu,).□





■ Sympatyczny niebieski smoczek Spyro musi się niezle nabiegać aby uratować z opresji całe tabuny świetlików

WERDYKT

PS2 | UNIVERSAL INT. PLATFORMOWA | HIV

GRYWALNOŚĆ: 6

7

8

PLUSY	MINUSY
▲ łączy płcie i pokolenia:)	▼ deja vu (zero innowacji)
▲ to wciąż ta sama, cukierkowata lecz orakliwa gra	▼ wykonanie ale tegoś...
	▼ dłużące się "loadingi"

OCENY ZGREDZIOLI: PLAYMAN 7-, COX 6

NOŚNIK: DVD

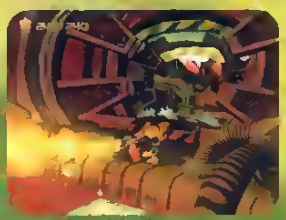
Ratchet & Clank



Wielko przygodo - rzekł HIV i rozpłynął się w nicości pozostawiając problem ratowonio goloktyki uszotemu futrzokowi i inteligentnej konserwie. Czy zdołają nie kłócić się no tyle długo, żeby zrobić cokolwiek?

"Ratchet & Clank jest bardzo obszerną grą i jej ukończenie może zająć tyle czasu, ile potrzeba na przejście krotszych RPG-ów" - jasne panowie z INSOMNIAC GAMES, twórcy SPYRO, mają jednak tupet Takie głodne kawałki to słyszymy co krok, a kończy się tym, że przechodzimy jakiś tytuł na 101% poniżej 10 godzin i z roztargnienia zaczynamy drugi raz. Minęło 20 godzin. Coś jest nie tak, sekretów jeszcze nie zacząłem odkrywać, sklep z gadżetami ma jeszcze nowe oferty, a zabawa nie zamierza się kończyc Zbliżam się do 30 godzin i gram drugi raz, bo twórcy chyba stracili rozum i wrzucili taki system motywacyjny i takie dodatki, ze głowa boli

To jedno juz wiemy - R&C jest bardzo rozbudowanym tytułem o więcej niz przyzwoitym czasie gry - nie będąc eRPeGiem To spory komplement A czym w takim razie jest? Prawdopodobnie platformówką, chociaż już dawnie trzeba było zrewidować definicję gatunku Mamy co prawde do dyspozycji wszystkie cherakterystyczne rozwiązania, aplikowane z różnym natężeniem i w różnych proporcjach Są niezwykle ciekawe patenty w postaci wymyślnych urządzen, bogaty wachlarz umiejętności bohaterów i rozległe swiaty gotowe do eksploracji. Tyle ze sposób prowadzenia Gracza poprzez przygotowane w pocie czoła zawiłości fabuły bardziej przypomina prostą przygodówkę Kotopodobny Ratchet i mechopodobny Clank wspólnie ratują galaktykę, chociaz właściwie przekonują się o tym dość późno Odwiedzają różne planety, na ktorych muszą z kimś pogadać, cos tam znaleźć, ewentualnie wykonać ściśle sprecyzowane zadenie Czasem jest tych zadań kilka, e nie wszystkie trzeba ukończyć, aby popchnąc dalej fabułę Nie ma natomiast konieczności zbierania pierdołowetych a) jajek, b) energetycznych jejek, c) jajek z niespodzienką, w ilosci odpowiedniej do uczynienia progresu Pięknie, pięknie - to rozwiązanie przemawia do mnie, bo wyprawy w celu zbierania bezwartościowych rupieci powoli zaczynają nuzyć. Chociaż zmroziło mi krew w żyłach jak odpałłem R&C i po dosłownie kilku minutach granie spojrzałem w prawy, gómy róg ekranu O wspaniałowąsy Mananie, patronie platformówek nie rób mi tego! Widniała tam bowiem zbiżone do 2000 liczba informująca, ze zebrałem własnie taką ilość dziwnych śrubek A to było kilka minut! Pewnie będę musiał zebrać miliard, albo dwa - pomyślałem - i pewnie nie ukończę gry, bo zapomnę jednej srubki, i to pewnie ne jednorazowym etapie Na szczęście obyło się bez reanimecji, śrubki okazały się bowiem rodzajem waluty niezbędnym do wymiany ne przerozne urządzenia. I to jakiel Gedzety o iście szatanskich funkcjach, bronie o sile ognia, jakiej nie powstydziłaby się hardcore'owa strzelanina i dodatkowe wyposazenie, którego zastosowania nie znają nawet sami twórcy W sumie jest tego ze 40 sztuk - wszystko zrobione z jajem, polotem i myslą o rzeczywistej możliwosci zestosowenia w grze. Precz z zabawkami dla programistów - to Gracze mają się dobrze bawić I zabawa jest przednie



Sama ilość mord-nerzędzi wywołuje spazmy radości, a efekty ich zastosowania i zróżnicowenie w sposobie uzycia stawiają R&C za wzór do naśladowania Weźmy przykładowo taką Glove of Doom - rękawicę stawiającą u naszego boku bandę bojowych robotow. Biega "toto", bełkoce, podsmiewa się i podgryza pechowców, którzy znejdą się w pobliżu. Przesympatyczna i przydatna zebawka Są miny, droidy defensywne, blastery i tona innych pasci, równie atrakcyjnych i praktycznych. Z kategoni 'gadzety' wspomnę jedynie hek do zaczepienia o okreslone elementy otoczenia kilka nakryć głowy, kilke buciorów, trochę rozszerzeń dla dyndającego na plecach Clanka (choćby praktyczne śmigła) i jakieś inne cuda na kiju Az boję się przyznać, że istnieje jeszcze kategoria dodatkowego wyposazenie, które permanentnie rozszerza możliwości naszego duetu lub spełnia inne zadania I wyobraźcie sobie, ze ten cały dobrobyt spływa ne nas sukcesywnie podczas odwiedzenia coraz to nowych lokacji, dając czas na czerpanie radości z ich uzywania

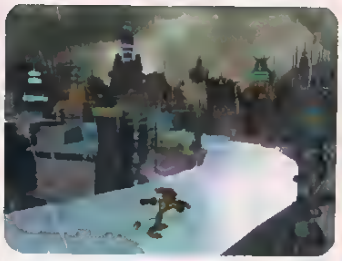
Bronie, gadzety, urządzenia - te podejrzane terminy sugerują mocne zwichrowanie w kierunku technologii Tak jest w istocie i nie wiem czy





» kazdemu takie podejście będzie odpowiadać. Bo chociaz etapów jest sporo i są one bardzo zróżnicowane, tak 'lejtmotywem' jest jednak techniczny charakter wielu elementów krajobrazu. Stalowe konstrukcje posród zielonych wzgórz, naziemne instalacje o niezwykłych proporcjach w śnieżnym otoczeniu, stacje kosmiczne, metropolie pełne strzelistych budynków, fabryki i zewnętrzne powłoki międzygwiezdnych statków. Główny Zły zniszczył własną planetę i teraz panoszy się po galaktyce, "pozyczając" kawałki innych planet. Ratchet i Clank, kiedy

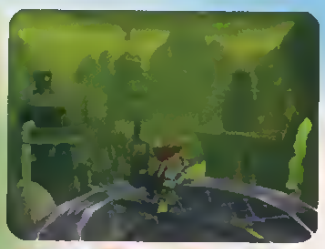


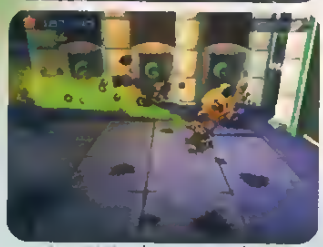


myśliwce toczą powietrzne pojedynki, czołgi patrolują ulice. Inne światy dawno się poddały, więc

Ratchet to podobno Lombax. Nie mam pojęcia co to takiego, ole od dzisioj lubię Lomboxy. A Clonk mioł być no początku trzemo mniejszymi robotomi, ole zdecydowono się no jednego mądrzejszego. Też dobrze.

je odwiedzają, są świadkami okupacji przez wraze wojska, maszyny wydobywcze, albo roboty-drwale. Na wielu planetach właśnie toczy się ostra walka, latają bombowce,





■ Koniecznością jest dobor broni w zaleznosci od inwentarza wrogów. Jedni zadowolą się piąchą, innym trzeba zrobic dobrze ogniem

zastajemy je eksploatowane przez różnorakie maszyny. Latają transporty z rodą i drewnem, praca az wrze. Wszystko to składa się na industrialny klimat, który jak mogę przypuszczać nie wszystkim przypasi. JAK & DAXTER, do którego niejednokrotnie produkcja ta będzie porownywana, ma jednak bardziej, rzekłbym uniwersalną atmosferę, aurę przygody prosto z bajki. R&C jest jednak spójny w swej "industrialności", a takze nieporównywalnie bardziej od J&D złozony - i to stawia produkt INSOMNIAC wyzej w moich oczach.

Jeśli zaś chodzi o inne porównania z J&D, to nasuwa się z całą oczywistością wykonanie. I tu nikt nie pozostawia cienia wątpliwości - silnik graficzny pochodzi od NAUGHTY DOG, o czym jesteśmy informowani w Creditsach. Doskonałe posunięcie jak się okazuje, bo zamiast kombinować z ciężką do okiełznania PS2 (jak sami twórcy przyznają) wykorzystano gotowy engine i można było poświęcić czas na dopracowanie innych aspektów gry, co rzutuje na wspaniałą grywalność i wielką

żywotność zabawy. A jak to wygląda w ruchu? Ogólnie - świetnie, na poziomie znanym z J&D - chociaz o oczko niżej, głównie z powodu industrialnej otoczki. Teksturki, cóż, po prostu na peesdwojkowym poziomie - z daleka nieźle, z bliska juz trochę gorzej, a czasem zdarzają się jakieś dziwne przekłamania w ich skalowaniu. Otoczenie się nie dorysowuje, chociaz raz czy dwa wydawało mi się, ze coś tam zgrzytnęło, ale to faktycznie straszna pierdoła. Za to animacja wzorowa - 50/60 Hz (jest przełącznik) i nie chrupie nawet w przypadku konkretnych zadym z wieloma przeciwnikami i kupą robotów bojowych Ratcheta. Zresztą INSOMNIAC chwali się że model fizyczny i detekcję kolizji napisali w asemblerze, co pozwoliło na bezproblemowe wyświetlanie mnóstwa obiektów. Je się na tym nie znam, ale zastrzeżeń nie mam, więc coś tam jednak zdziałali. Cudownie prezentuje się tez nurkujący Ratchet, animacja jego postaci pod wodą to mistrzostwo świata - falujące uszy, ogon, wielkie łapska - wdzięczny pacjent do takich operacji.

[Clank. Clank]

» Mniejszy kolega, choc jako grywalna postać mniej eksponowany, jest absolutnie niezbędnym czynnikiem w ratowaniu galaktyki. A kiedy mo swoje 5 minut, nie jest zupełnie bezbronny. Nie ma co prawda takiego arsenału jak Ratchet, jednak do jego dyspozycji zostają oddane małe roboty wielozadaniowe. Clank może nimi sterować wydając proste polecenia w rodzaju 'czekaj' lub 'atakuj'. Operując



robocikami należy usuwać wszelkie możliwe przeszkody na drodze do celu. Uwierzcie, że Clank dowodzący brygadą dziesięciu takich zawodników budzi potężny respekt. Ratchet będzie miał za to okazję wejść na moment w skórę Clanka... zresztą sam zobaczysz.



Nie zaliczam się do ostrych melomanów, przez co jeśli oprawa muzyczne gry nie jest albo bardzo zła, albo wybitnie dobra, raczej warstwa audio przestaje być dla mnie istotna. Ale o muzyce R&C nie mogłem zapomnieć ani przez moment, co więcej, z napięciem oczekiwałem jakiez to nowe aranzacje usłyszę na kolejnej planecie. Nie dlatego, żeby muza była natrętna, tylko ze jest akurat wspaniale dopasowana do klimatu. Nie ma w nim miejsca ne słodkie, pogodne pam-pam-pam, a jest na ostre, dynamiczne kawałki, które z powodzeniem ubarwiły by konkretną sesję w cyberpunka.

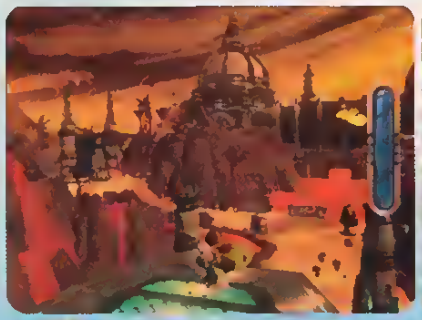
Para bohaterów nam się udała, chociaz powoli przyzwyczajamy się do takich duetów. Byle nie za często. Ale tym razem jest więcej niz pozytywnie. Ratcheta mozne polubić od razu (chociaz to oczywiście kwestia gustu), natomiast Clank jako analogia do nieprawdopodobnie komicznego Daxtera początkowo rozczarowuje. Wystarczy jednak przysłuchać się kilku kwestiom wypowiedzianym przez Clanka, a takze być świadkiem jego niezręcznych prob ratowania galaktyki przy sporym niezrozumieniu niektórych powszechnych prawideł, aby pokochać sympatyczną konserwę układów scalonych. Zwłaszcza ze ma on ned Daxterem jedną istotną przewagę. Mianowicie w konkretnych momentach staje się postacią grywalną, znacząco podnosząc wartość omawianego tytułu. Zdarzają się lokacje początkowo mozliwe do zbadania jedynie w roli Clanka. Mają one charakter bardziej logiczny, chociaz to moze zbyt drastyczne słowo. Są spokojniejsze i nestewione na selektywne pokonywanie kolejnych fragmentow lokacji.

Te etapy, gdzie Ratchet zasuwe na własnych nogach z Clankiem na plecach obfitują ze to w liczne



■ Swiat R&C jest zapełniony obiektami. Niebem rządzą gromady latających pojazdow rozmaitego kolibru. W momencie frustracji mozna sobie do nich wypalic z cięższej spluwy.









■ Ratchet choć nie wygląda na twardziela, najpierw strzela, potem zadaje pytania.

MOJE TRZY GROSZE



Przygoda zaczyna się względnie kozacko, ale jak już się rozkreci, to... pom-pom-pom! O jaco! Dawno nie bawiłem się tak dobrze przy platformerze. Jeśli przyjąć, że JAK&DAXTER to "prosta arcade'owka", to o R&C można rzec, iż jest to "poważny symulator". Żadne pitu-pitu, jeno ostra jazda, hardcore'owa, no i dająca potężnego kopa. Nie dość, że szarpie się w to swietnie (po upływie trzech godzin aż do samego końca!), m.in. za sprawą zawiłości fabuły i gabarytów światow, a także BRONI, to jeszcze ta oprawa... Huh! Pię-kniu-tka. Przygotuj się na rozdziawianie japy i jęki rozkoszy. Motyw z "bodyguardami" (Glave of Doom) rozwalił mnie na łopatki, a to tylko jeden z wieeelu potentow w tej grze! Ten tytuł doskonale trafia w rynek. Twarty PSX'owych odsłon SPYRO dali czadu. Szarpiąc w R&C będziesz czuc wielką satysfakcję z faktu, ze posiadasz Czarnulę! I to przez ok. 20 kilka godzin non stop (...) Gimme mo'!!!□ [hiv]

10

strzelaniny, zamachy bombowe, ciche podchody i zwabianie wrogów na miny, szalone pościgi ze zmykającymi w poplochu robotami i ogólną radosną rozwałkę. Przeciwnicy są nieszablonowymi konstrukcjami wyposazonymi jeszcze w ciekawe typy zachowań. Potrafią przestraszyć się siły ognia i zwiać w kierunku zwartej grupy kumpli, by po chwili w panice strzelać na wszystkie strony eksterminując nieszczęsnych sprzymierzeńców. Inni znowu z niewiadomych przyczyn tłuką się między sobą, co pozwala nam efektownie dobić ich od tylca czymś zbliżonym do klucze francuskiego. Trzeba Wam wszak wiedzieć, ze Ratchet jako sprawny mechanik posługuje się takowym narzędziem w celu dokręcenia gdzieniegdzie paru śrubek. Taka radosne rozgrywka często jest urozmaicana przerywnikami w postaci nawalania z działek, popylania gwiezdnymi myśliwcami, a nawet weźmiemy udział w wyścigu deskolotek (mozna czesać trikulce).

Lubimy, gdy gry zaskakują nas na kazdym kroku oferując ciekawe bajery. W R&C idzie w takim razie oszaleć z radości. Ale totalnie zgłupiałem jak w pewnym momencie pojawił mi się na ekranie napis informujący, ze własnie zdobyłem jakiegoś Skill Pointa. Co jest? Przeglądam opcje, ekrany, główkuję jak dziki osioł, ale dopiero kończąc grę dowiedziałem się, ze SP to nic innego jak ukryte zadania do wykonenie w obrębie lokacji. Ze jak? Nie mam nic zbierać, tylko coś zrobić! Bomba. Megarajcowna sprewe, znacznie lepszy patent niż poszukiwanie ukrytych dziwadełek (chociaz i takie są - w postaci złotych śrubek). Zabawa polega na tym, ze na liście SP mamy tylko nazwę lokacji oraz tytuł zadanka np. "Cluck, Cluck" - oznacza ni mniej, ni więcej tylko zamianę czołgu w kurczaka. A jak to zrobić, jest juz osobną kwestią.

Jeśli jakimś cudem powyzsze wywody nie zawierają widocznych superlatyw to uściślę tylko, ze jestem R&C zachwycony i obawiam się tylko o to, czy nowe GTA nie odbierze grze należnych jej laurów. Szkoda by wielka była, gdyby tak intrygująca pozycja przeszła bez potęznego echa na jakie zasługuje.

Słowko na koniec. Grając wystraszyłem się własnego entuzjazmu, nie dopuszczając do siebie myśli, ze gra jest naprawdę swietna - ocena miała być trochę inna. Ale po odebraniu paru złowrogich telefonów zmieniłem zdanie. I Ratchet, do diabla, należało Wam się! A je do reszty sfiksowałem, bo gram juz chyba 40 godzin i nadal świetnie się bawię. Zgroze,) □

[Techniczny fetyszyzm czyli bronie&gadżety]

Widząc całe to zamieszanie wokół rożnych urządzeń mozna by pomyslec, że tę grę robili Japończycy, znani z fascynacji maszynami. Ale to bardzo charakterystyczny element R&C. Asortyment broni jest ogromny, w zależności od sytuacji, czy typu wrogów - mozemy wybrać sobie inną zabawkę. Choćby zdalnie sterowane pociski - widok przełącza się wtedy na obraz z komory pocisku - zielony ekran, zakłócenia i



normalnie Nikita wysiada.
Po jednokrotnym zakończeniu gry możemy pokusic się o zdobycie złotych wersji broni, które oprocz złotego nalotu charakteryzują się specjalnymi właściwościami. I nie mogę się powstrzymać, zeby raz jeszcze nie napisać o jakże interesujących przeżyciach, ktorych doświadczymy użytkując przeróżne gadżety. Trespasser przykładowo przenosi nas do gry w grze - logicznej zabawy z pierścieniami i



promieniami lasera, ktore musimy odpowiednia przemieszczać, odblokowując zamknięte wczesniej przejścia, czy nieaktywne urządzenia.

WERDYKT

TORBA

SCEE | PLATFORMÓWKA

GRYWALNOSC: 9

8

9

PLUSY	MINUSY
▲ zdrowy czas gry	▼ jakoś nie mam pomysłu
▲ rozbudowanie	
▲ nie zaden sequel	

OCENY ZGREDZIOLI: SCIERA 9

NOSNIK - DVD



Niespodzianka to miła ale...



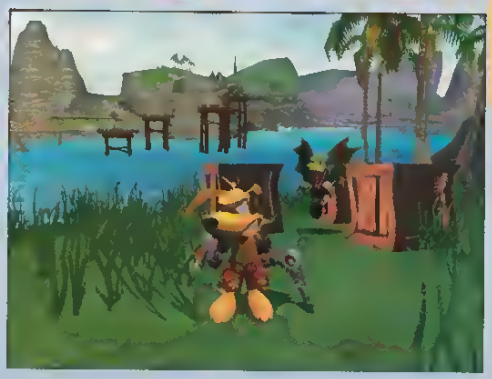
Spodziewałem się gniota, a tu miłe rozczarowanie, gra się całkiem przyjemnie. Atutami - spore lokacje w których często można się zgubić, oraz niezły patent z bumerangami - zwłaszcza szybowanie dość pomysłowe. System zadań to bezczelna zrzynka z J&D, a same zadania mają różny poziom rozczowności. Byłoby znośnie, lecz TY to prawdziwy pechowiec pojawiając się w tym samym czasie co R&C. Różnica klas urywa głowę i niesłaty TY musi wąchać kwiatki od spodu. Ale szansę miał [torbo]

To nic nowego, powiesz, w J&D było to samo. Owszem, analogie do tegoż tytułu uderzają. Gracza co krok, na szczęście TY daje też coś od siebie. Dość przydatną sprawą jest upgrade'owanie broni naszego bohatera (bumerangów). Ma to znaczenie w przypadku, gdy jakieś miejsce jest odgrodzone przeszkodą, np. pajęczyną (bez użycia "ognistego" bumerangu nie ma szans, by się tam przedostać), lub gdy wymaga tego dany stworek-przeskadzajek (którego trafiają jedynie szlagi "lodowej" broni).





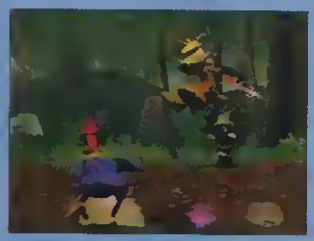
Jest też bumerang z celownikiem optycznym, wychodzi więc na to, iż "arsenał" Ty ma spory. Innym elementem, który wyróżnia grę EA spośród konkurencji jest spora dawka całkiem zjadliwego humoru, by wspomnieć tylko drewniane



Nie wiesz w stanie wyobrazić sobie co by było, gdybyś miał na imię "Ty"? Na ulicy wołaliby za Tobą "Ej, Ty!", mama krzyczałaby z kuchni "Ty, obiad!", a w dowodzie osobistym miałbyś jak byk "Ty Kowalski". Większy dyskomfort niż przy noszeniu podpasek bez skrzydełek. To ja już bym chyba wolał nazywać się "Ja Klaudiusz". Ze co? Ze to się inaczej czyta? A ja tu taki głęboki w swej istocie 'laad' wysmazyłem. I weź tu człowieku pisz recenzję.

Nie będę biadolił nad losem Tya - kolezki będącego jednym z ostatnich żywych tygrysów tasmańskich, którego programiści wpakowali do gry tylko dlatego, że zły Boss Cass porwał mu rodzinę, i że jedyną drogą do ich uwolnienia jest odnalezienie magicznych Telizmanów. Kwestię fabuły od dawien dawna developerzy olewają, więc i ja nie będę się nad nią rozdrabniał. Najważniejsze, iż TY - THE TASMANIAN TIGER jest platformówką 3D ściśle trzymającą się foremki wytłoczonej przez JAK & DAXTER. Jednak, wbrew pozorom, sporo daje od siebie, a w niektórych miejscach dzieło NAUGHTY DOG nawet przewyższa.

Konstrukcja świata gry jest prosta - każdy z czterech światów zawiera trzy poziomy (plus walka z bossem), by przejść do kolejnego należy zebrać odpowiednią ilość Thunder Eggs (odpowiednik znanych z J&D 'Powar Cells') Jajka zdobywa się zaliczając zadania, których na każdy poziom przypada osiem. Niektóre banalne, inne zdziebko pokombinowane - możemy więc zebrać wszystkie piardółki na danym etapie, pomoc odnaleźć zaginione dzieci konikowi morskiemu (a właściwie klaczy morskiej), wspiąć się ne szczyt góry, wypłoszyć wszystkie nietoperze z jaskini, itd. Ne każdy świat przypada też swoisty racerek - trasa, którą należy przebyć w określonym czasie, tudzież wyprzedzić przeciwnika (np. brylującego w pływaniu kaczora).



Na dobrą sprawę nie wiem, czy istnieją tygrysy tasmańskie - w encyklopedii zwierząt takowego stwora nie znalazłem. Ale czy to ma jakiś wpływa na grę?



"świątynie dumania" pełniące role Check Pointów, wiele analogii do filmów np. "Matrixa" czy "Rycerzy okrągłego stołu". No i dialogi, rzecz jasna ('Wiesz, gdzie znaleźć to jajko?', "Nie", "A widzisz tamto drzewo?", "Tak", "No właśnie to na pewno nie tam"). W tle zmagań przygrywa sobie całkiem przyjemna muzyczka, choć nie zapada tak w pamięci jak motywy z - powtórzę tą nazwę po raz kolejny - J&D. Całość wygląda całkiem ładnie, przy czym nie da się zauważyć praktycznie żadnych różnic między wersjami na Xkloca/GC i PS2. Ale, ale - o ile dla "peasdwójki" jest to stosunkowo wysoki poziom (HIV erdoł erdol, nie...), tak maszyny MS i N są w stanie generować lepsze efekty (choć trzeba przyznać, iż gra w ruchu prezentuje się całkiem ładnie, horyzont sięga daleko, jedynie postaciom poskąpiono tekstur). Dla posiadaczy X-a pozycja interesująca (posucha w gatunku), właściciele PS2 mogą uderzyć po rozprawieniu się z platformowymi tuzami (a tych na tę konsolę nie brakuje).



PS2 X

WERDYKT KOSO

EA PLATFORMÓWKA

GRYWALNOŚĆ: 7 7 7+

PLUSY
- wykonanie
- humor

MINUSY
- platformówkowa sztampa

OCENY ZGREDZIOLI: PLAYMAN 7, COX 6, KUJOT 6 NOŚNIK - DVD

THE LORD OF THE RINGS™ + THE FELLOWSHIP OF THE RING +

wersja książkowa

Universal Interactive



Polewam z ludków dopatrujących się w dziele Tolkiena wizji Drugiej Wojny Światowej. Równie głośno brechtam, gdy ktoś na hasło "Władca Pierścieni" rzuca swoje pierwsze skojarzenie: "Aaa, ten film!". Coś czuję, że niedługo ta gromadka urośnie o kolezków kojarzących Froda wyłącznie z bohaterem gry komputerowej. .

lecie, kto najbaczniej przyglądał się premierze LOTR' FELLOWSHIP OF THE RING? Warner Bros i ELECTRONIC ARTS Po prostu, gdyby owa gra zaczerpnęła jakikolwiek element z filmu bądź bazującej na nim gry, to nad BLACK LABEL zebrałyby się czarne chmury - proces, kara, bankructwo. Widać wyraźnie ze programiści ne się odcinali się od akojarzeń z produktami wspomnianych potentatow w swoich branzach - choćby z tego powodu elf Legolas ma werkoczyki, a Aragom wygląda jakby ktoś mu w młodości jaja do rowerka przywiązał I wiecie co? Panowie z BL świetnie na tym wyszli!

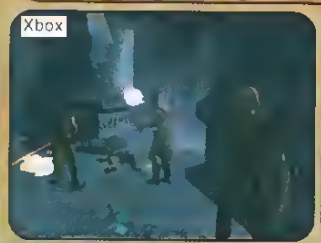
Przede wszystkim, LOTR FOTR, bazując na książce, czerpie z niej znacznie więcej niźli czyniła to pierwsza część filmu Mamy więc Tome Bombadila (dość szeroki epizod), jest i Glorfindel (którego Peter Jackson wypatroszył z korzyścią dla wątku miłosnego filmu), jest też wiele innych elementów, tak beztrosko pominiętych u konkurencji. Z powyzszego wynika jeden, acz istotny takt - dla laików tytuł ten będzie znacznie przystępniejszy fabularnie niźli THE TWO TOWERS

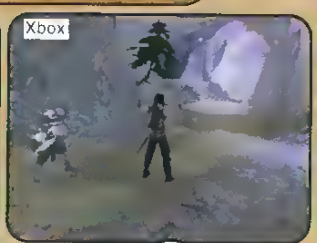
Właśnie, fabuła Ale czy jest sens ją w tym miejscu przytaczać? Napomknę jedynie, ze akcja LOTR FOTR porusza się w realiach określonych przez tytuł, tzn. nie porusza





wydarzeń przedstawionych w "Dwóch Wiezach" I dobrze. Początek gry wydaje się zupełnie niewinny poruszamy się Frodem po Shire beztrosko plądrując domki hobbitów Nesz Baggins umie skakać skradac się, ciskać kamieniami wymiatać kijem, z czasem przyjdzie tez zdolność uzywania Pierscienia. Ta część gry opiere się na wykonywaniu prostych questów, typu "przynieś, zanieś pozamiataj" (trza naprawić młyn wodny, zagonić świnie do koryte ltd.) Myliłem się jednak znacznie zakładając iz pozostała część przygod również będzie opierała się na podobnym schemecie. Oto bowiem w Bree mamy do czynienie ze skradanką Kierujemy porwanym przez złoczyńców hobbitem (nieco naciągnięty wątek z książki) i tylko ze pomocą zgrabnego stąpanie ne paluszkach mozemy się wydostac z niewoli. Chwilę później, juz jako Aragom, będziemy biegać po miasteczku w poszukiwaniu arbuzow i koców (co by zmylić wrednych Nazguli). Z kolei pod Wichrowym Czubem gra przeistacze się w klasyczną naparzankę, a w Moni - w puzzle, z masą przekładni i dźwigni. Spore urozmaicenia gatunkowe, sam przyznasz O dziwo, całość współgra dość udanie, także dzięki zgrabnie wplatanym animacjom (wśród nich prym wiedzie zwlaszcza muzykalne dusza Toma Bombadila)







Jak to wygląda? Oględnie rzecz ujmując - ładnie Otoczenie i postacie przedstawione są w szaroburej, acz trafiającej do gustu tonacji, tekstury są elegancko rozmyte, da się za to zauważyć błędy w kolizjach (elementy nachodzą na siebie, można się np schowac w kamieniu) Warstwa dźwiękowa również piasuje się znacznie ponad przeciętnej, jesli pominąć troszeczkę nieudanie dobrane głosy postaci "Czyli co? Jsest dobrze?', zapytasz pewnie pompatycznie marszcząc brwi. A jakze, jest nawet berdzo dobrze, choć mogłoby być jeszcze lepiej. Kieprawo rozwiązano sprawę walki - odbywa się ona na zasadzie "cios, blok", co nie daje wielkich możliwości manewru Niektórych moze tez denerwować krótki czas gry, choć i tek co najmniej dwukrotnie dłuższy niz w przypadku THE TWO TOWERS Wbrew wszystkim i wszystkiego - mnie FELLOWSHIP przypasił konkretnie i mimo wszystkich jego mankamentów stawiam "8-" bez jakichkolwiek wyrzutów sumienia W moim przypadku jest to przynajmniej ocena wynikająca z taktu, iz trochę czasu z tą grą spędziłem.□

PSX WERDYKT — KOSO

BLACK LABEL PRZYGODOWA

GRYWALNOSC: 7 7 **8-**

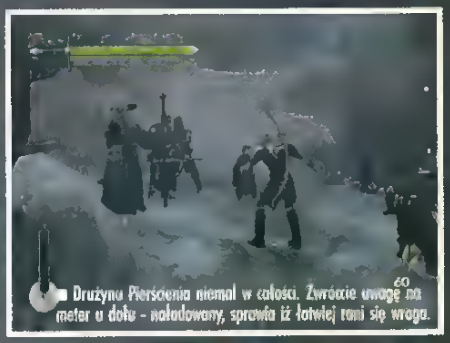
PLUSY
- klimat książki
- urozmaicone levele

MINUSY
- system walki

OCENY ZGREDZIOLI: SCIERA 7 — NOSNIK - DVD






Drużyno Pierścienia niemal w całości. Zwróćcie uwagę na meter u dołu - naładowany, sprawia iż łatwiej rani się wroga.



"...jeden, by wszystkie zgromadzić i w ciemności związać...". Otóż nie! Trzeba zgromadzić dwie, by mieć obiektywny obraz stanu posiadania J.R.R. Tolkiena na domowych konsolach. Mowa oczywiście o grach opartych o przygody Drużyny Pierścienia, kolejnym - po chipsach, rogalikach, naklejkach, dmuchanych maskotkach, szlafmycach i szczotkach do kibla - elemencie napędzającym koniunkturę w doskonały sposób zarabiającego na sieble zjawiska. Na licencji hitu Wamera oparta jest tylko jedna z tych gier - THE TWO TOWERS właśnie.

pozostają. Rozsiadłem się wygodnie z padem w łapsku i cisnę - "Start Game". Intro to po prostu fragment filmu - przedstawione na początku "Drużyny..." walka ludzi z Sauronem. Nagle FMV przechodzi w animację (pomijam fatalne wrażenia estetyczne towarzyszące owemu przejściu), by po chwili oddać inicjatywę Graczowi. Hej, jestem Isildurem! Słodko. Naparzam we wszystko po kolei, bo skąd Tutonalu nie udało mi się uświadczyć. Odkrywam na padzie blok, szybki/słaby i wolny/mocny cios. Nawet jakieś combosy mi wychodzą. Pierwsze koty za płoty, a je jestem gotów umieścić w oceniaczce "piątkę". Znów film, znów paskudne przejście w animację. Oto i walka na Wichrowym Czubie. Ejże, toż to już prawie połowa pierwszego

postaci na ekranie. Muzyka to geniusz Howarda Shore'a (w ścieżce dźwiękowej gry zabrakło właściwie tylko przepięknego "Aniron"), a głosy postaci podkładali sami aktorzy. Czegóż chcieć więcej? Okazuje się, że jednak wielu rzeczy... Gra jest piekielnie krótka, nawet jeśli brać pod uwagę fakt, że można ją przejść czterema postaciami. Boli też schematyczność misji. Jest kilka miłych urozmaiceń, ale generalnie całość rozgrywki sprowadza się do bezmiętnej młócki. Postacie osiągając kolejne poziomy doświadczenia zdobywają punkty, za które można kupić specjalne ciosy - fajnie, ale czy to naprawdę ma jakiś znaczący wpływ na

MOJE 3 GROSZE



LOTR: TTT to przede wszystkim MIŁE zaskoczenie. Dawno już zwątpiłem w ELECTRONIC ARTS, o kolejne "dzieło" tego teamu traktowałem z przymrużeniem oka. EA wspaniale wykorzystało licencję filmową, a efektem końcowym jest nie odbiegająca klimatem od obrazu kinowego gra, którą niestety można łyknąć w jeden dzień. Czyni to TTT idealną grą do wypożyczalni.

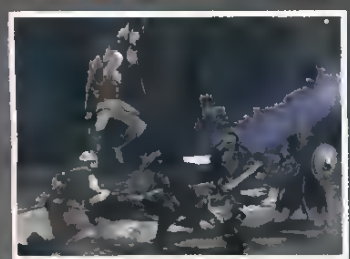
ocena: 7-

LOTR: FotR zawiodło oczekiwania. Gra jest do przejścia w 8 - 10 godzin, a brak licencji filmowej miało nadrobić dużą wiernością książce. W rezultacie otrzymaliśmy prostą i bardzo ograniczoną pozycję, ubraną w przeciętną oprawę graficzną (duże uproszczenia, tnąca animacja). Wzorem jurorów z Idola: jestem na NIE! Moja ocena: **5**. No co, namieszałem Wam w głowach? [mazur]

Peter Jackson - reżyser "Władcy..." - jest dla mnie synonimem robienia "czegoś z czegoś". EA z kolei zawsze potrafiło z "czegoś" zrobić "nic". THE TWO TOWERS tylko lekko zahacza o moją teorię - "elektronicy" z CZEGOŚ zrobili "siubździu".

Przepiękną i doskonale napisaną, kultową powieść fentasy panowie z ELECTRONIC ARTS sprowadzili do najbardziej barbarzyńskiego, odmóżdżającego gatunku gier - chodzonego mordobicia. Wprawdzie żaden Uruk-hai nie rzuci Ci tu hasła "Sp******aj z mojego chodnika" (jak w starusieńkim "Franko"), ale niesmak





tomu książki! Olewam niepokój i z trójki: Aragorn, Legolas, Gimli wybieram tego pierwszego. Znów walka, potem filmiki, kolejny level. Ale, ale - czuję, że się wczuwam! Jestem gotów wlepić "szóstkę". Daje radę walka w Morii, naprawdę świetnie zrealizowana sprawa. W jednym z kolejnych etapów zauważam, że w prawym, górnym rogu pojawia się zielony wskaźnik. Mieję, gdy giną cywile, wkręcam się więc w obronę niewinnych wesoło wymachując toporem (Gimli). Chwilę potem. Ejże, toż to Helmowy Jar! Ale jakżeż zorganizowany level - trzeba biegać po umocnieniach, odpychać drabiny chcących dostać się do fortu przeciwników, a jednocześnie kontrolować wskaźnik odpowiadający zaawansowaniu inwazji. Radzę sobie. Potem kilka dziwnych etapów. Niektórych motywów nie kojarzę z książki, dedukuję więc, iż to twórcy filmu popuścili wodze fantazji. Nie zdradzę, w którym miejscu, ale możecie się w "Dwóch Wieżach" spodziewać kilku niespodzianek. Jeszcze kilka levell - mniej lub bardziej urozmaiconych - i koniec. Są bonusy, przechodzę więc całą grę jedną postacią - Aragornem - by je odkryć. Otrzymuję dostęp do ukrytej misji - 20-poziomowej naparzanki w wieży Orthanku. Dziesięć minut zabawy. Ostatnim bonusem jest... Nie, nie będę psuł Ci ewentualnego obcowania z LOTR:TTT. Wiedz jedynie, iż żadnej wielkiej frajdy ów bonus nie przynosi. Znacznie lepszą nagrodą są ciekawe materiały towarzyszące grze - wywiady z gwiazdami filmu i galeria fotosów.

Wizualnie jest ładnie, naprawdę ładnie. Poza wspomnianymi wcześniej przejściami między filmami a animacją, trudno się do czegoś przyczepić. Animacja wyrabia aż miło - nawet przy obecności dwudziestu

akcję? Na polu walki panuje syf totalny, widać wprawdzie postać bohatera, ale w jakiś znaczący sposób zapanować nad chaosem po prostu się nie da. I jeszcze jedna sprawa - jeśli w grach miłujesz zgrabność fabuły, a książki nie dane Ci było jeszcze przeczytać, to z wyderzeń w LOTR:TTT nie zrozumiesz nic. Już film ukazywał zaledwie rąbek wydarzeń, trudno więc oczekiwać by gra robiła to w większej ekali. Reasumując, wniosek jest prosty - tytuł przypasi koneserom. A gdyby w Polsce działały na szeroką skalę wypożyczalnie gier, to produkt EA nadawałby się do nich idealnie - ot, gra na jeden wieczór.□



Piła

Konsole w sieci

Xbox Live! Profesjonalny serwis sieciowy dostępny dla posiadaczy, chwilowo tylko w USA, zabawek MICROSOFTu. System pozwalający na grę przez Internet. Szansa prostej komunikacji z innymi posiadaczami Xboxów. Usługa, dzięki której nareszcie poważnie postrzegane będzie rozgrywki sieciowe przy użyciu konsoli. Miliard dolarów mniej w portfelu Billa Gatesa.



■ Bill wystartował z sympatyczną imprezką, na której pokazał co to jest Xbox Live! Gdzie? W USA ma się rozumieć. Czekamy na polską premierę... konsoli oczywiście, konsoli. Eh...

Jak by nie definiować tego projektu MICROSOFTu, zdać sobie musisz sprawę, że stanowi przełom w temacie potyczek on-line. Gra przez Net, z żywym i inteligentnie myślącym przeciwnikiem (HIV: z założenia.), to po stokroć większa zabawa aniżeli samotna zmagania w pojedynkę. Developerzy i firmy wydawnicze operujące na rynku pecetowym już dawno ten oczywisty fakt zrozumiały, od dobrych kilku lat praktycznie nie uświadczysz w przypadku blaszaka tytułu, który nie zawierałby trybu sieciowego. Ba, większość z nich traktuje ten tryb jako priorytetowy.

Człowiek znany pod nazwiskiem Gates szybko dostrzegł, że konsolowym gromom tego 'czegoś' brakuje SONY i jego obietnice o wprowadzeniu do sprzedaży modemów oraz sieciówek zaczynały już pomału przypominać zwyczajną fersę, termin premiery odwlekany był z miesiąca na miesiąc, z roku na rok. I wiesz co? Gdyby nie ten "niedobry" Gates, który tak "straszne" stosuje praktyki, wykupując exclusive'y na co bardziej znane tytuły, SONY do tej pory miałoby Cię, Szanowny Graczu, w czterech literach. Momentalnie, gdy gigant z Redmond ustalił datę startu usługi Xbox Live! na 15 listopada 2002, SONY szybkiemu zaczęło kombinować by koniecznie zdążyć z wypuściem sieciówki/modemu przed tą datą. Ciekawe czemu. Wcześniej przecież ezotowie firmy mówili, że nikomu to tak naprawdę nie jest do niczego potrzebne (i nie dopisuj HIV, proszę, że tylko świnie nie zmieniają poglądów, bo uwierzę w dsmagogię poczynań Leppera) (HIV: ...).

15 listopada za nami, wszystko ruszyło, Amsrykanie szarpią on-line. W przypadku PS2 start był nieco wcześniej, cichy, nie ma bowiem jakiegoś apecjalnego systemu, specjalnej usługi oferowanej przez SONY. Po prostu kupujesz tzw. Nstwork Adaptor i za jsgo pomocą podłączasz drugiego Sonieka do Intemetu (łącze stałe lub tradycyjna połączenie modsmowe). Już teraz jest kilka gier (oczywiście w wersjach USA-NTSC) umożliwiających zabewę w sieci, m.in. SOCOM U S. NAVY SEAL, TRIBES: AERIAL ASSAULT, TWISTEO METAL BLACK ONLINE. Nie ma też większych problemów z zalogoweniem się ns amerykańskie serwery z Polski, więc jeśli masz odrobinę samozaparcia, wolne ok. 200 - 300 zł na porządną kartę sieciową dzielejącą na porcis USB, e także szybkie łącze stale minimum pokroju SOI czy Nesotrady Plus, możesz śmiało atakować wspomniane wcześniej tytuły. W zestawie z SOCOMem oprócz samej płytki z grą jest jeszcze specjalny mikrofon oraz słuchawki do komunikacji głosowej - import ma zatem w miarę realny sens.



Piszę w miarę, ponieważ .. lepiej poczekać. SONY potwierdziło właśnie, że w krajach UE, Network Adaptor dostępny będzie od 14 marca 2003 roku. W cenie około 70$ (w USA kosztuje 30$ taniej, ale tam jak wiadomo - i tu pozwolę sobie na ironię - zarabiają znacznie mniej niż my). Skąd taka, a nie inna data, skąd taki pośpiech? Zgadnij, co zaplenowano na 15 marca 2003? Tak, dokładnie - start usługi Xbox Live! na Starym Kontynencie.

Zajmijmy się teraz właśnie tym ostatnim. Premiera w Stanach Zjednoczonych zorganizowana została z dużą pompą, w jednym z klubów w Hollywood. Zaproszono kilka gwiazd ekranu, m.in. pojawił się Samuel L. Jackson, przygotowano dziesiątki stanowisk do grania z nejnowszymi tytułami, zadbano o hektolitry dobrego alkoholu i urocze hostessy. Przyjęcie w typowo emerykańskim stylu, chciałoby się rzec. W każdym kącie, w każdym zekamerku czuć było po prostu zapach pieniędzy Billa. Mniejsze z tym. (...) Aby zalogować się na serwery Xbox Livs!, co możliwe jest na razie wyłącznie w USA, potrzeba tzw. Sterter Kita, w skład którego wchodzi zestaw słuchawek z mikrofonem (Xbox Communicator headset) oraz dwie gry w werajach specjalnie napisanych z myślą o rozgrywce on-line: MOTO GP z obozu THO i WHACKED!, gra z gatunku "party games" od MICROSOFTu. Do tego jest roczny abonamsnt na korzystanie z serwisu - później trzeba będzie pewnikiem płacić za kolsjne miesiące użytkowania - całość zamyka się w cenie blisko 50$ (niecałe 200 PLN-ów, podobno kwota zapowiedziana została ne Europę).

Jak działają serwery i w co już można szarpać? Odpowiedając na pierwsze pytanie. aby zapewnić odpowiednią szybkość i bezpieczeństwo przesyłu danych, a co za tym idzie - oferować wysoką jakość, M$ buduje lub już zbudował specjalne centra denych, które znajdują się m.in. w Waszyngtonie, Seattle, Tokio oraz Londynie. Na dzień dzisiejszy jest też już kilka gier korzystających z Xbox Live!. Największy hit stanowi na razie z pewnością UNREAL CHAMPIONSHIP, którego recenzję znajdziesz na stronie obok, do tego możesz dorzucić sportowe serie 2K3 od SEGI, MECHASSAULT czy TOM CLANCY'S GHOST RECON. W kolsjce czekają MIOTOWN MAONESS 3, PGR2, HALO 2 i wiele innych. Podpisano już blisko pięćdziesiąt umów, dzięki którym do końca 2003 roku zadebiutuje js ponad sześćdziesiąt gier z opcją gry przez Net. Każdy liczący się tytuł będzie supportował system Xbox Live!.

Tyle pięknego. Realie Polski i raelie Poleków są - na szczęście tylko w kwestii oficjalnej - nieco mniej optymistyczne. Jak do tej pory polski oddział SONY nia potwierdził czy w ogóle Network Adaptor będzie w naszym kraju eprzedewany, choć i tak rynek szybko zalany pewnie zostanis tymi urządzeniami z Zachodu przez rodzimych "dystrybutorów". W przypadku X-a jest jsszcze gorzej, ponieważ konsole nie zadebiutowała nawet oficjalnie w naszym kraju i na razie wątpliws jest, czy w ogóle zadebiutuje. MICROSOFT Poland milczy. Bądźcie jednak pewni, że i my będzisms mogli szybko szarpać w Sieci, w końcu "Polak potrafi". Pewnikiem zaraz znajdzie się sposób na zalogowanie na serwerach zarówno tych obsługujących PS2, jak i Xboxa. Ba, jestem tego w stu procentach pewien. Czekamy do połowy merca, będzie się działo. A reczej, BĘDZIE SIĘ DZIAŁO! [shiva]

PS: Polecam już rozglądnąć się, jeśli jeszcze nie masz, za stałym łączem - granie przez modem odpada z uwagi na lagi (opóźnienie).

Unreal CHAMPIONSHIP



Ślina. Gęsta, ciągnąca, ledwo co spływająca po maj brodzie. Dwa wyrazy: UNREAL CHAMPIONSHIP. Po odpaleniu gry - wytrzeszczyłam gaty niczym kukułka z zegara ściennego! Uwierzyć nie mogłem, okazało się bowiem, iż - na przekór wszelkim zapowiedziom - UC na X-a to port pecetowego UNREAL TOURNAMENT 2003. Z wrażenia spadł mi poziom cukru we krwi. Mówi się trudno, przeto źle nie jest - ilekroć odpalam ten tytuł na PC, cieszę się jak końska d*** do bata.

Arany, po których dana Ci jest hulać, zostały opracowane z głową, dopieszczone w





Ilekroć odpalam ten tytuł na PC, cieszę się jak końska ** do bata. Multiplayerowa jatko, dynamika, ogrom broni, masa kombinowanio i przytłaczające połocie terenu. A to dopiero początek...**

najmniejszych szczegółach. Znajdziesz zatem względnie małe 'mapy' do młócki solowej, kilkukondygnacyjna oraz zawierające masę przesmyków kompleksy do walenia w kilkuosobowych teamach, a także ogromne połacie teranu, po których można popylać niemalże bez końca, wesoło testując snajperkę. Masę wieżyczek, werowni, ruchomych kładek, naturalnych przeszkód terenowych, schodów, serpentyn, rur, schowków itp. - te elementy stanowią o geniuszu ludzi odpowiedzialnych za design UC, tym razem utrzymany mocno w klimacie 'futura'. Warto wydukać, że ogrom niektórych lokacji może przyprawić o zawrót czachy początkującego Gracza (BTW: można wyniuchać drobne modyfikacje względem pecetowych map). Bronie zostały opracowane wyśmienicie i z pewnością zaspokoją wszystkich. Np. obrzyn (wspaniale zrealizowany, odbijający się od wszelkich powierzchni śrut), miotacz rakiet, działa plazmowe, a przede wszystkim - dwie alternatywne możliwości prowadzenia ostrzału każdą z zabawek (np. rakiety/granatnik). Sporo tego żelastwa, dla każdego coś miłego. Atutem zabawy jest przeogromna dynamika. I tu mały zonk: grając za pomocą pada nie można mówić o komforcie. Niestety, choć obłożenie pada jest intuicyjne, to szaleć się nie da. Sytuację po trosze ratuje 'auto-targeting', wątła to jednak pociecha (...) innowacją w skali serii jest zaimplementowania pastylek ("adrenalina") porozrzucanych tu i ówdzie - po zebraniu 20 sztuk możesz wstukać 'tajemniczą' kombinację na 'krzyzaku', zyskując tym samym określony efekt, np. tarczę ochronną, szybsze bieganie lub niewidzialność. Ciekawy patent.



Możesz zaszaleć z botami, okrutnie zresztą sprytnymi, jednak przygotuj się na rozkosz związaną z szarpaniem w trybach multiplayerowych, bowiem w takim przypadku możesz narobić pod siebie (reakcje paranoiczno-histeryczne jak najbardziej na miejscu). Z tej przyczyny, że systemu Xbox Livei (Play Live) przetestować nie mogłem, opiszę pokrótce opcję System Link (Local Network): 2 konsole, 8 Graczy, dzikie jęki i rzeźnia. I to by było na tyle, więcej słów nie trzeba (na PC grałem z 'voice communicatorem' - niebo w gębie!!!). Dostępne tryby gry to Deathmatch, Survival ('1 na 1'), Team Deathmatch, Capture the Flag, Double Domination (kontrolowanie dwóch flag jednocześnie) oraz Bombing Run (wchodząc w posiadania czegoś na wzór obręczy energetycznej - musisz dobrnąć z nią do bazy przeciwnika. Problem w tym, że nie możesz się wtedy ostrzeliwać:). Wypas.





A teraz figo z makiem i ciastko z dziurką. Niestety, UC nie urwie Ci łba oprawą graficzną. Oczywiście, 'konkurencja' by tego engina'u nie pociągnęła, lecz generalnie Bili wyłożył za mało na blat. Jest bardzo ładnie, momentami cudownie (ot, np. trawa w 3D), ale framerate nie przekracza 30 FPS-ów i animacja donośnie chrupie (Split na 4 Graczy to już totalna padaka - grać się nie da). Czy ja - podrzędny gryzipiórek - mam prawo objeżdżać developerów za wyjątkowo małą aktywność fal mózgowych? Bo do siedziby DIGITAL EXTREMES mam ochotę wrzucić przez okno gaz po stokroć mocniejszy niźli użyty w akcji odbicia zakładników w moskiewskim teatrze... Rynek konsolowy rządzi się innymi prawami niż pecetowy, toteż Multiplayer na X-ie powinien śmigać jak ta lela. Echh! Tekstury nie powalają, stoją jednak na bardzo przyzwoitym poziomie, ale wersja pecetowa wciąga te z X-a noskiem. Za to muzyka kopie zady, a taunty pozytywnie zaskakują (postacie rzucają mięchami!).

Czy UC jest pozycją wartą zachodu? Olewam komisyjnie wszystkich smutasów, którzy twierdzą, że nie. Wg mojego rozeznania, UNREAL CHAMPIONSHIP rządzi na całej linii. Wersja na X-a została ograbiona z mutatorów i kilku pomniejszych popierdółek, ale i tak dla fana serii jest to tzw. "must have".□

MOJE 3 GR

Powiedzmy sobie coś szczerze: gro stricte sieciowa. Tryb dla jednego świra stanowi tak naprawdę tylko dodatek, rzecz wrzuconą nieco na siłę; esencją gry są potyczki wieloosobowe. I to jakie potyczki... Hmm, zawarto praktycznie wszystko to, co dobre, piękne i rajcowne w wersjach pecetowych: kapitalnie wyważony stosunek siły rażenia poszczególnych broni, dynamiczną, niebywale dynamiczną rozgrywkę, śliczną miejscami grafikę i przygrywającą w tle, pompującą adrenalinę do krwi muzykę. Ja to kocham. I mam gdzieś narzekania na przycinającą animację no Split Screenie, mam gdzieś nie do końca dobrze dobrane teksturki w niektórych lokacjach, mam gdzieś... Jedyne czego nie mam gdzieś, to faktu, że trzaskać w serwisie Xbox Live! mogą na razie tylko Amerykanie. Echh!□ (Shiva)

8+

WERDYKT

DIG. EXTREMES STRZELANINA

HIV

GRYWALNOŚĆ: 8

OCENA: 9-

PLUSY
- poziomy, broale, jatko, dynamika
- combo 'Multiplayer + komunikacja głosowa'
- "adrenalina"

MINUSY
- to "zaledwie" port z PC (UT2003)!!!
- podły framerate na Splicie
- nie do zabawy w pojedynkę

OCENY ZGREDZIOLI: MAZUR 8, SCIERA 8, MYSZAQ 8+, COX 7

RED★FACTION II

Czas rozwalić kilka ścian! Pierwszy RED FACTION był połączeniem HALF-LIFE i filmu "Pamięć Absolutna", drugi uderza z nowym designem i własnym charakterem! Tylko czy robi to skutecznie?

rzy łopaty piesku, łopata cementu, trochę wody Tak się robi zaprawę murarską Do tego cegły - z gliny wypalane w wielkich piecach, przez osmolonych robotników, którzy nie mają lekko, ich dzieci na piwo a zony orgazmow Wszystko po to, by powstały piękne ściany budynków! A później przychodzi taki Gracz i wszystko rozwala - ot, żeby sprawdzić, czy tu się da wyrąbać dziurę, czy może nie... Zapraszam do RED FACTION 2



Pierwsza część wrzuciła na rynek shooterów FPP system Geo-Mod umożliwiający demolkę otoczenia Kontynuacja miała tę opcję rozwinąć na szerszą skalę... i robi to, ale średnio Nadal nie uświadczysz beztroskiego przebijania się przez ściany RED FACTION 2 wciąż bliżej do strzelaniny FPP z mocno rozbudowaną interakcją z otoczeniem, niż do symuletor domorosłego górnika - "jak wybić tunel we wszystkim co się da". W większości pomieszczeń rozwalisz cele wyposażenie, ale przejście wybijesz sobie tylko tam, gdzie zaplanował to developer Czy to źle? Wprawdzie chciałoby się więcej, ale rozwalanie marmurowych filarów w siedzibie wrogiej korporacji (akcja a'la "Matrix"), przebijanie się przez ścianki działowe w biurowcu, wysadzanie przęseł mostu, wybijanie cienkich drzwi, czy najzwyklejsze zakładanie ładunków na lekko zmurszałe ściany, daje przyjemne uczucie mocy. Bo nie ma jak zarez po obiedzie wywalić sobie trochę betonu w powietrze



Scenariusz pociągnięto po całkiem przyjemnej linii. Tym bardziej przyjemnej, że 'głównym złym' jest tu kolejna o aparycji Stalina i znajomo brzmiącej ksywce Sopot Ciekawe Ty stajesz po stronie Ruchu Oporu i dość często jesteś wspierany przez śmigających obok towarzyszy Babka-snajper ściągnie kilku utrudniających Ci życie żołnierzy, postrzelony koło w śmigłowcu wyrąbie rakietami przejście (później jeszcze kilka rezy przeleci nad Twoją głową), ciężko zbrojny kapitan razem z Tobą przedrze się przez siedzibę stacji TV, kontrolowaną przez żołnierzy Sopota RF2 samotnego Gracze prowadzi zróżnicowaną i naprawdę rajcowną ścieżką Wprowadzenie co jakiś czas sekwencji typu ostrzeliwanie się z lecącego śmigłowca, jadącego czołgu, ewentualnie własnoręczne sterowanie robotem bojowym, jak najbardziej o tym świadczą





Cieszy fakt usprawnienia trybu Multiplayer. Mogą wziąć w nim udział nawet cztery osoby (+boty) - i choć widać, że właśnie przez podzielony ekran devalopar do tutejszych aren nie wrzucił specjalnie wiele detali, to jednak rzeźnia jest ostra! Efekt rozwalanych ścian i sufitów widać tutaj szczególnie intensywnie (niestety, nie każda plansze to oferuje). A jest czym rozwalać - karabiny trzymane w dwóch łapskach, motacze granatów snajperki, działko prześwietlające ściany, potężne strzelby, kilka rodzajów granatów Tylko dlaczego wywalono miotacz płomieni?!



Zmieniono nieco design - postacia (+trzymane w łapskach bronie) są większe, mają ostrzejsze kształty Także lokacje stworzono jakby z bardziej solidnych, agresywnych brył Wygląda to niczego sobie, a do tego płynnie śmiga Szkoda tylko, że rozdzielczość tekstur prezentuje średni poziom i całość wypada nieco ziarnistie Dolicz do tego raczej stonowaną kolorystykę, a zrozumiesz dlaczego, mimo różnorodności i architektonicznego zaawansowani terenów, RED FACTION 2 nie powala oprawą. Brakuje tu trochę efektowności i jakiegoś solidnego uderzenia prosto między oczy, obecnego w konkurencyjnym TIME SPLITTERS 2 Ze to deszcz, czy oświetlenie wyglądają profesjonalnie i to by było na tyle - nowy RED FACTION choć nie urywa kasztanów na drzewach, to jednak trzyma poziom Dobry, futurystyczny film akcji □

MOJE 3 GROSZE

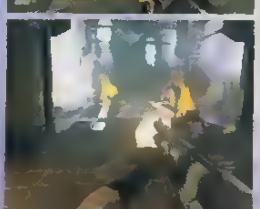
Muszę pochwalić Panów z VOLITION - sequel RED FACTION jest bez wątpienia "smaczniejszy" od poprzednika. Motyw z destrukcją otoczenia jest bardziej "doprawiony" (co nie oznacza, że nie ma ograniczeń - to zawsze będą), a oprawa A/V znacznie przewyższa to, co mogliśmy oglądać ponad rok temu (framerate nie ma prawie żadnych problemów, daje radę również na Multiplayerze). Przeciwnicy zyskali wyższe AI, sterowanie jest w porządku - miejscami denerwuje jednak zbyt szybkie/częste odradzanie się wrogów.□

8

playman







WERDYKT

MYSZAQ

THQ | STRZELANINA

GRYWALNOŚĆ: 8

8

8

PLUSY

- demolka, ozbrojenie!
- dobrze poprowadzone misje w "single"
- usprawniony Multiplayer

MINUSY

- trochę zbyt stonowana kolorystyka

OCENY ZGREDZIOŁÓW: COX 8, HIV 7+

NOŚNIK - DVD

Piła

TIME SPLITTERS 2



Nie kupuj tej gry - bo i pa co? Lepiej zafunduj sobie jakiś atlas geograficzny. Przynajmniej dowiesz się gdzie leży Kajhuraha i w ogóle będziesz super-gangsta-madafaka z rękami w kieszeniach. A konsolę wyrzuć przez okna!

Kompletnie rozbity klimat, levele nie mające ze sobą nic wspólnego, główny bohater zmieniający się z etapu na etap... To nie mogła być dobra gra! Po prostu bez szans... Uwierz mi - ja się na tym znam.. Tydzień temu na przykład znałem się na przerabianiu malucha na samochód (co już jest osiągnięciem nie lada), w dodatku sportowy (o matko!) przy pomocy bagnetu, kombinerek i paru świecowych kredek... Dwa dni później natomiast znałem już rozkład jazdy wszystkich autobusów spod mojego domu... Na pamięć.

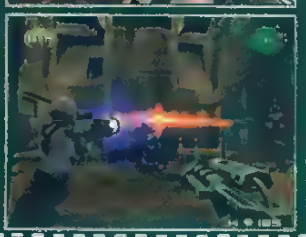
Tak więc tytuł otwierający kiedyś temat PS2 i strzelanin FPP doczekał się kontynuacji. TIME SPLITTERS 2 wylądował! I to jak wylądował - od razu na pasie startowym SONY i MICROSOFTu (obie wersja praktycznie bez różnic)! I wiesz co? Ta gra nie jest dla Ciebie. Bo niby dlaczego miałaby być? Jest cholernie dynamiczna, śmiga w 60 klatkach na sekundę, ma ultrapłynną animację postaci, zakręcony design i świetnie dopracowane tekstury! Na ekranie cały czas coś się dzieje, ktoś krzyczy, coś eksploduje. Tempo w jakim prowadzi Cię, czy to samotny scenariusz czy tryb Multiplayer, jest tym samym, którym jesienny wiatr zdmuchuje babcie z ławek w parku... Jesteś pewien, że nadążysz?

Developer obiecał oddzielny, a przede wszystkim bardzo rajcowny tryb dla samotnego Gracza. Proszę bardzo - jest. Wszystko spina fabuła mówiąca o bandzie robali-kosmitów, którzy w popłochu porozrzucali po różnych epokach kryształy czasu. To, że będziesz musiał je pozbierać nie wymaga chyba tłumaczeń. Zaczniesz więc od uporania się z zombiakami na tamie wodnej w Syberii, by zaraz skoczyć do Chicago okresu prohibicji (kapelusze, karabiny Tomphson i oprychy spod ciemnej gwiazdy), uwolnić cycate blondyny od jakichś powyginanych gargulców w katedrze Notre Dame (świetna, złowieszcze kolorystyka i posępna architektura), ustrzelić kilka małp z łuku w aztackich ruinach, uwolnić babeczkę z więzienia na Dzikim Zachodzie, czy pobawić się w szpiega w NeoTokyo. W sumie czeka 10, na maksa zróżnicowanych leveli. W











każdej epoce przywdziejesz postać odpowiednią do czasów (babeczka posługująca się snajperką, kowboj wyjęty spod prawa, robot, wąsaty koleżka w gamiturze itd.) - i tu się zatrzymam. A co! Trochę mnie boli, że całemu temu śmiganiu lekko brakuje spójności. Owszem, misje są świetnie, momentami filmowo poprowadzone, tyle że ja nie czułem tutaj uczestnictwa w jednej, fabularnej opowieści... Raczej w kilku, niewątpliwie rajcownych, ale osobnych przygodach (HIV: to się nazywa "epizod":). Czy to dla Ciebie plus, czy minus - zdecyduj sam... Plusss i menusss, tralalelela...

Z drugiej strony, ze względu na swobodne przeskoki czasowe, TIME SPLITTERS 2 oferuje niezwykle zróżnicowany zasób broni. Bezlitosne sianie ogniem z dwóch "Tommy-gunów" - karabinów epoki Capone'a, kuszy, kowbojskich rewolwerów, działka, którego energetyczne wiązki odbijają się od ścian i podłóg, ruskiego "kałacha", charakterystycznego shotguna używanego przez amerykańskich komandosów, czy wreszcie wielkiej, ryczącej obrotówy nie często zdarza się w obrębie jednej gry... Ale tak to jest mieć maksymalnie zróżnicowany klimacik.

Niektóre akcje rozwalają... Bo co powiesz na pełne neonów, mroczne i industrialne NeoTokyo z bardzo sugestywnie oddanym deszczem? "Balde Runner" jak nic! Trzeba śledzić babkę-hakera, mijając stację metra, wchodząc w coraz bardziej ciasne i podejrzane uliczki. A później są ninjasy i pogoń za postacią w kamuflażu a'la Predator... W Chicago ostrzelasz samochód mafii, przy okazji robiąc zadymę w ekskluzywnym lokalu, na Dzikim Zachodzie wysadzisz wóz z dynamitem, wypiąc proch po ziemi, z kolei w Notre Dame zobaczysz pięknie płonące zombiaki, garbatego dzwonnika i burzę z piorunami. Efektowny - właśnie taki jest TS2! Możliwość przechodzenia wszystkich przygodowych misji na Split Screenie, przy współpracy z drugim Graczem, tylko tę efektowność zwiększa! Śmigasz wtedy jak dziki, starając się przed kumplem zgamać właśnie zauważoną broń. Powtarzanie trybu Story na wyższych poziomach trudności (pojawiają się nowe zadania, nowi przeciwnicy, lekko zmienia układ pomieszczeń) też daje sporo satysfakcji.

Jeśli ukończysz już fabularne misje (Story), developer przygotował dla Ciebie też tryb Challenge, zawierający grupy różnych, udziwnionych questów. A to trzeba przejść planszę niezauważonym, bawiąc się snajperką i unikając kamer, a to wywalić wszystkie szyby w budynkach, mając na uwadze limit czasowy i określoną broń (np. tylko granaty), a to znów przetrwać atak kolejnych stad zombiaków, pozostając cały czas w jednym pomieszczeniu. Taki system wyzwań bardzo działa na ambicje i daje po adrenalinie aż miło! O trybie wieloosobowej jatki piszę na osobnej stronie, tutaj za to wspomnę, że samotnie również możesz wywalić sporo ołowiu na

■ Design postaci udało się developerowi wyśmienicie. Mają taki lekko karykaturalny charakter, świetnie reagują na uderzające w nich kule, a i występują w przyzwoitych ilościach!









■ Mapa w formie przenośnego "laptopa" prezentuje się naprawdę ciekawie. Tak samo zresztą jak efekt deszczu zacinającego w kamerę - coraz więcej gier stosuje taki patent!

multiplayerowych arenach. W końcu od czego są boty? Tym bardziej, że wyposażono je w świetny poziom inteligencji, a i liczebnie (do 10 na planszę) potrafią się odgryźć. Na koniec zostają Ci jeszcze podjęcia trzech Lig, która w obrębie Multiplayera (Dasthmatch, walka zespołowa, zabijanie w krótkich limitach czasowych itd.) tworzą misje ściśle ukierunkowana na samotnego Gracza - z krótką historyjką dlaczego tak, a nie

zaistnieją... Dopiero przy TS2 obudziłem się z hasłem - przeciwnicy reagujący na każdą kulę, która wchodzi w ich ciało, stają się powoli standardem w dobrych shooterach (nie tylko FPP). Miesiąc temu pokazywał to HITMAN 2, motyw rozwija nowy UNREAL, ale to chyba właśnie TS2 przedstawia tę akcję w sposób najbardziej spektakularny. Impet uderzających pocisków prezentują się



Różnorodność etapów powala. Jedne mają świetny klimacik, inne trochę mniej, ale z pewnością nie nudzą. Graficy i designerzy nie pokpili sprawy.

inaczej walczymy, z dopasowanym wyglądem lokacji i postaci... Podsumowując - tryb Story to fabularny scenariusz, Arcada rozkłada się na Custom

znakomicie - koleżkom odskakuje głowa, korpus jest targany w którąś stronę, a przy tym tracą mobilność i precyzję prowadzenia ognia. Dokładnie widać w co i jak ich trafiasz. Zresztą nie tylko fizyka, ale także ogólny design postaci robi wrażenie. Przedstawiono je w nieco

ukończeniu... Wprawdzie podłapała to ekipa angielsko-amerykańskich hakerów z domowym dev-kitem i podobno wstępnie udało im się wejść z TIME SPLITTERS2 do Internetu, ale to jednak nie to samo, co pawns i firmowe logowanie. Chociaż... czy to u nas w kraju ma jakiekolwiek znaczenie? Za to tryb Multiplayer - kiedy do konsoli siada 4 pomylonych amigos - z pewnością ma! I o nim właśnie przeczytasz w porównaniu na następnej stronie. Bo całe złożoność TS2 uderzająca samotnego Gracza, w przypadku większej ekipy z padami, po prostu wywala ich z domu razem z oknami, aż garnki u pani Mokotowej się tłuką... Tylko nie pytaj mnie, kto to jest pani Mokotowa.□



(różne opcje Multiplayera albo samotnie z botami) oraz League (tylko samotnie, ale wa wcześniej spreparowanych aranach/sytuacjach), a Challenge pozwala pojedynczemu Graczowi podjąć konkretne, udziwnione zadania. Uffff! Jest rozbudowany ten nowy TS, sam przyznasz.

Ciekawe, że człowiek zdąża sobie sprawę z pewnych rzeczy, gdy te już faktycznie

karykaturalny, komiksowy sposób, ale z jaką dbałością o szczegóły! Widać mimikę twarzy, płynne, zamaszyste gesty, ratowane babki ponętnie machają kraglymi biodrami a zombiskom można odstrzelić nogę, rękę, albo całego ryja. Bardzo ładnie.

Nowy produkt spod skrzydeł EIDOS atakuje różnorodnością - jest co odkrywać, sprawdzać nowe ustawienia, smaczki, tryby.. A wszystko podane w otoczce czarnego humor, bardzo klimatycznych filmików poprzedzających każdą przygodową misję, śmigających co jakiś czas piersiastych laseczek, czy profesjonalnie dobranych głosów i tła muzycznego. I szkoda tylko, że developer wycofał się z opcji on-line, mając ją już prawie na

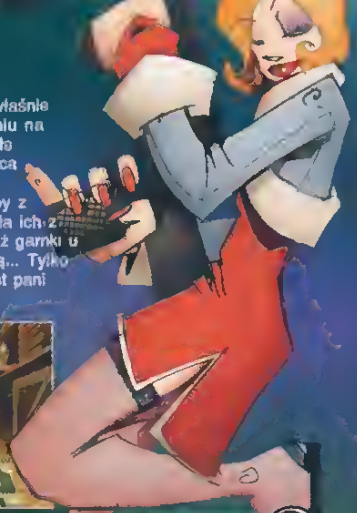
ZBUDUJ SWOIM KOLEGOM... GROBOWIEC

czyli trochę o opcji MapMaker, która pozwala wyczarować własne areny (podobnie jak w "jedynce"), wrzucić w nie kumpli, ewentualnie boty i wszystkich tam elegancko pochować (zgon bynajmniej nie nastąpi ze starości). Po jej uaktywnieniu dostajesz przed



oczy czarne pole poprzecinane liniami. To rzut z góry. Tu nanosisz kształty pomieszczeń za specjalnej listy, obracając je tak, aby umieszczone w nich przejścia łączyły się ze sobą. Kiedy sczepione ze sobą elementy utworzą całkiem zoowonsowany kompleks, nadasz im oświetlenie różnego koloru, wrzucisz broń, amunicję, punkt startu itd. W zaawansowanych opcjach można nawet pobawić się wielopoziomowością. Przyjemny i łatwy w obsłudze dodatek.





MOJE 3 GROSZE

Jeśli pokochać sequela, to właśnie takiego - "jedyneczka" zbita na kwaśne jabłka! Przede wszystkim jest tryb Singla z prawdziwego zdarzenia. Ta jest to! Trzeba się sporo namęczyć, by zaliczyć niektóre misje. Do tego kilka poziomów trudności, masa ukrytych leveli, trybów Multi i postaci... Jedynie areny do rozwałki deathmatchowej lekko odstają od tych z pierwszej części (dopiero ukryte lokacje dają radę, więc muszę motywację:). No i ludki, którym przychodzi z TS2 kierować - zróżnicowane tak z wyglądzie jak i umiejętnościach. Małpka rula! A misje skradankowe to normalna jazda! Ej, ale ja przecież nie lubię FPP! Oki, odejmij od oceny 5 oczek:).□

9-

KOBO



WERDYKT

MYSZAQ



EIDOS STRZELANINA

GRYWALNOŚĆ: 9



9

8

PLUSY

- ▲ rozbudowane tryby samotne/Multiplayer
- ▲ dynamika, wykonanie
- ▲ tryb kooperacyjny

MINUSY

- ▼ może lekko brakować spójności

OCENY: LOKI 8, KUJOT 8+, MAZUR 8+, ŚCIERA 9-, GAMERA 8, TORBA 8 MOSNIK - DVD

TIME SPLITTERS 2 vs HALO

grupowe morderstwo na 101 sposobów



Ekran podzielony na cztery części, dzikie krzyki, zwłoki upadające na posadzkę, piwo ne dywen... Obraz konsolowej imprezki z hasłem Multiplayer na przedzie. Obecnie w tym temacie rządzą shootery FPP, lekko spychając typowo wieloosobowe pozycje (BOMBERMAN, MARIO PARTY) na drugi plan. I to właśnie pod tym kątem (Split Screen dla czterech, możliwość LINKowania konsol) postarałem się dobrać dwa, najlepiej radzące sobie na rynku tytuły. Temat sam wypłynął przy okazji premiery TIME SPLITTERS 2 (PS2, Xbox) - i to właśnie jego stawiam po jednej stronie. Po przeciwnej miałem do wyboru - wydane już jakiś czas temu HALO



TIME SPLITTERS 2 to arcade'owa wyżynka. Znajdź wielką spluwę, przemieszczaj się szybko, jeszcze szybciej strzelaj, a i kilka przekleństw rzucić nie zaszkodzi.

oraz świeżutkiego UNREAL CHAMPIONSHIP (oba Xbox). Produkcja Bungie okazała się lepsza, bowiem komfort prowadzenia akcji dla czterech Graczy w UC, delikatnie mówiąc, siada za sprawą rwącej animacji. Z kolei Split Screen w xboxowym MOH: FRONTLINE jest mało ciekawy, wolny i po prostu nudniejszy. Tak więc zapraszam: TIME SPLITTERS 2 vs HALO - POJEDYNEK MULTIPLAYEROWY.

Przekleństwa wypełniły Redakcję, nikt nie odbierał telefonów, listonosz jak wszedł, tak zaraz uciekł - wraz ze Ścierą, Kosem, Torbą i Hauwą zajęliśmy się testowaniem TS2 (a później HALO, przy którym notabene zaniki niecenzuralne zwroty, wszyscy się skupieli i w ogóle zaczęli wyglądać, o zgrozo!, jakoś tak inteligentniej). Pękły trzy nocki! "Nieczelny nie żyje, śmierć praktykantom, tajoo!" stało się ulubionym okrzykiem. Jakie wnioski? Drugi TS to mega szybkie, ostra mordowanie (podobny pod tym względem Q3: REVOLUTION oddaje pałeczkę pierwszeństwo). Na samym początku gry ustalasz ile osób będzie ściskać pady (1 - 4), następnie wchodzisz w opcję Arcade Custom, wybierając prędkość prowadzonej rzeźni (trójstopniowa), tryb i już śmigasz po którejś z plansz. Przy dużym nagromadzeniu botów (do 10) oraz wysokiej prędkości powstaje niezwykle arcade'owe, dynamiczne rzeźnia. Siła ognia, nieustanny ruch i perfekcyjna znajomość planszy to podstawa! W najniższym trybie prędkości (Chilled) jest ciut spokojniej, ale i tak liczy się przede wszystkim instynktowne działanie.

Tymczasem HALO początkowo nawet lekko zniechęca wolniejszym tempem akcji w Splicie na czterech. Ale to tylko pozory - trzeba się przyzwyczaić, załapać nieco inny charakter rozgrywki, by utonąć w morzu rajcowności. Tu liczy się taktyczne planowanie kroków, tworzenie zasadzek, wykorzystywanie osłon terenu, a przede wszystkim specyfiki broni - bo raz, że można nosić tylko dwie spluwy, a dwa, że ich wybór na danej planszy jest dość mały. Szczególnie patrząc przez pryzmat niezwykle pod tym względem dopasionego TS2. Ahe - o zestawie 4 Graczy na Splicie + 4 połączone Xboxy (co daje 16 pomyleńców!) chyba pisać nie muszę? Także TIME SPLITTERS 2 po uaktywnieniu opcji Network (PS2), czy System Link (konsolka Gatesa) stwarza okazję do wywalanie ołowiu nawet 16 kolezkom.

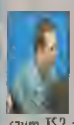
Biorąc pod uwagę tryby rozgrywki wieloosobowej - obie pozycje są bardzo bogate. Oprócz zwykłych Deathmatchy, walk zespołowych, bronienia baz i śmigania z flagami, HALO oferuje np. tryb "kto przez określony czas zdoła nosić czaszkę, nie mogąc jednocześnie strzelać" ("Ścierwue me czachęt Koso, bierz jeepa i jedziemy rozjechać ufole!"), jest też walka o niewidzialny kamuflaż, tylko na snajperki, czy kontrolowanie danego obszaru przez jednego Grecza. Fajnie sprawdza się motyw wyścigu, kiedy trzeba przebiec 3 okrążenia, zaliczając po drodze odpowiednie punkty-flagi (nie ma jak strzelać sobie w plecy). No i nie zapominaj o obecności opancerzonych pojazdów, które świetnie wykorzystuje się w walce o flagę wrogiej bazy, czy w specjalnej, zmotoryzowanej formie wyścigu. Wzajemne ostrzeliwanie się z pędzących maszyn to jedna z bardziej emocjonujących akcji, jakie przydarzyły się grom wideo. Trochę brakuje takiego motywu w drugim TS, ale tutaj z kolei możesz na planszę wrzucić sobie boty (konfigurowalne na masę różnych sposobów), których - o dziwo - w HALO nie zaimplementowano! Pomijając standardy, produkt EIDOSu wyposażono w bardzo rajcowny, zespołowy tryb walki o walizkę, kto najdłużej ją przetrzyma, mordowanie w bardzo krótkich limitach czasowych, batalię z pomniejszającymi się (zależnie od ilości fragów) Graczami, czy kozacki Deathmatch, gdzie najsłabiej radzący sobie ludek wspomagany jest przez małpiego pomagiera! Przy okazji: Hauwa jako małpa z miotaczem ognia okazał się przebojem dnia - w pewnym momencie gonili go wszyscy, prując z czego się da (Ścierа jak zwykle nie umiał celować) (Ś: to ten minigun był jakiś krzywy).



Szybkość naciskania "cyngla" w HALO nie ma decydującego znaczenia - skup się na tym, czym i jak strzelasz - żebyś nie musiał zmieniać magazynka albo chłodzić przegrzanej spluwy podczas ofensywy.

Oba tytuły mają na składzie naprawdę dobre, cieszące oko areny. Zabudowane lokacje, wyposażone w różne osłony, załamenia, ścianki i mosty, świetnie sprawdzają się do drużynowych, nieco bardziej komercyjnych Deathmatchów. Z kolei otwarte tereny (w HALO są naprawdę rozległe) sprzyjają wielkim (8 Graczy+) batalion (w HALO koniecznie z użyciem pojazdów). Produkt EIDOSu posiada dodatkowo edytor map (patrz ramka przy recenzji). To spory plus. Grafika w obu przypadkach robi wrażenie - z tym że ponad setka świetnie zaprojektowanych postaci kompletnie deklasuje HALO z jego jednakowo wyglądającymi, kosmicznymi marines. I to by było na tyle. TIME SPLITTERS 2 to szybka, efektowna rzeźnia, podczas gdy produkt BUNGIE wrzuca Graczy w bardziej wyważoną, choć nie mniej zaciętą wojnę. Minimalnie wolę ten drugi tytuł, podobnie zresztą jak Ścierа. Tak czy siak - obie pozycje, skądinąd wyśmienite w trybie Singie, zyskują potężnego kopa przez Multiplayer. I o to chodzi!☐ [myszaq]

Dla mnie remis



Nie przepadam za FPP ale TS2 i HALO wyrwały z mej nędznej egzystencji potężne ochłapy czasu. Przy czym TS2 zagarnęła część świadomości, którą cieszy wykręcona, wręcz kamikasowa i strasznie szybka jatka z udziałem gromady szaleńców i wartackich bram. Festyn frągowania HALO folguje instynktom metodycznego i wyważonego wybijania wrogów wymaga bowiem bardziej taktycznego podejścia i doskonałej znajomości arsenału, oraz własnych możliwości. I wręcz intuicyjnej współpracy z partnerem jeśli decydujemy się na grę zespołową. Zdecydowanego rozstrzygnięcia nie będzie, bo te gry prezentują odmienne szkoły, oferujące w swoim obrębie wszystko co najlepsze.☐ [tarba]

Co musisz mieć: PS2 - MultiTap do PS2 (150zł), 4 pady. Do zsieciowania 2ch konsol kabel i-Link (kabel IEEE 1394 wersja 4 na 4; można zamówić na przykład na stronie http://www.hdp.com.pl/cgi-bin/hdp/index.cgi), do połączenia większej ilości konsol potrzebny będzie jeszcze specjalny hub (pytajcie w sklepach komputerowych). Xbox - 4 pady, ewentualnie przejściówki do padów z PS2 (idealnie działa, nie trzeba nic konfigurować - po prostu siadasz i grasz na Dual Shocku. Cena jednej przejściówki 70-100zł). Do zsieciowania konsol potrzebny będzie normalny kabel sieciowy (100mbit) oraz specjalny rozgałęźnik zwany hubem (100mbit, cena ok. 100zł) lub switch'em (to taki ulepszony hub, cena ok.135zł).



MORTAL KOMBAT
DEADLY ALLIANCE







Dokładnie dziesięć lat temu światem komputerowej rozrywki wstrząsnęło pewne słowo, które chyba żadnego Graczowi w chwili obecnej nie jest obce "FATALITY!". W 1992 r. na świat przyszła pierwsza digitalizowana bijatyka, która rozniecila prawdziwą burzę dyskusji na temat brutalności w grach komputerowych, dała początek serii gier obejmującej dziesięć tytułów, doczekała się dwóch filmów oraz serialu telewizyjnego.. Wtedy właśnie po raz pierwszy na ekranach automatów, konsol i komputerów pojawił się tytuł, którego licencja okazała się jedną z najbardziej dochodowych w historii gier komputerowych, przynosząc zysk ponad 1.5 miliarda dolerów. 19 milionów sprzedanych gier, wspomniane filmy, muzyka, zabawki itd. Z pewnością nikt nawet nie zastanawie się, o jaki tytuł może chodzić. Odpowiedź jest tylko jedna: MORTAL KOMBAT.

Pomimo istnienia 10 gier noszących ten tytuł, ostatnia część tej serii bijatyk nosi numerek "4". Wydany w 1998 r. MORTAL KOMBAT 4, początkowo wzbudził

"The fight have never been so brutal... so evil... so deadly..." - takimi oto słowy reklamowana jest najnowsza część MORTAL KOMBAT. Autorzy spokojnie mogli jeszcze dodać kilka kuszących określeń - DEADLY ALLIANCE na nie zasługuje!

zachwyt, lecz ostatecznie okazał się być niewypałem; seria nie nadążyła za dynamicznymi zmianami, jakie zachodziły na rynku mordobić, co doprowadziło niemalże do jej śmierci i późniejszego istnienie tylko jako legenda. MORTAL KOMBAT jednak nie umarł. Dnia 22.11.2002 r., określanego jako "fatality friday" legenda na nowo ożyła. Nadeszła długo oczekiwene nowa część smoczej sagi - MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE.



Shao Kahn nie żyje. Liu Kangowi skręcono kark. Obu ich załatwili dwaj znani czamoksiężnicy, Shang Tsung i Ouen Chi, którzy nie mogąc zdobyć samodzielnie nieśmiertelności i władzy nad ziemskim wymiarem (Earthrealm) sprzymierzyli się tworząc tytułowy "Deadly Alliance". Starsi bogowie przyjmują bierną postawę, pomimo zagrożenia równowagi pomiędzy wymiarami i nie ingerują. Z tego powodu Raiden zrzeka się statusu starszego boga i zstępuje na Ziemię, by jako bóg piorunów po raz kolejny zabrać wojowników, którzy mogliby ochronić Earthrealm przed tą nową, potężną siłą. Tak wygląda wstęp do MK: DEADLY ALLIANCE





System walki został niemalże całkowicie przemodelowany. Zapomnijcie o podziale na LP,HP,LK,HK. Teraz mamy po prostu ataki ponumerowane od 1 do 4 i nie ma podziału na kończyny - a to ze względu na obecność kilku stylów walki, jakimi posługuja się każda z postaci. Do tego dochodzi oczywiście blok pod przyciskiem, kiewisz zmiany stylu walki oraz tzw. special button, którego używa się do egzekucji rzutów i w zależności od postaci: reversali, specjali, przebijania wroga bronią, guard break, taunta odnawiającego energię, power-up chwilowo zwiększającego siłę ciosów, odskoku do tyłu, czy też ataku połączonego z side-stepem. Zapomnieć też można o uniwersalnym zestawie podstawowych ciosów, klasycznym uppercucie i podcince - te ciosy wprawdzie nadal znajdują się w grze, ale ma je tylko kilka postaci. Zupełną nowością jest to, że każda z postaci posiada trzy, charakterystyczne tylko dla siebie (choć są tu wyjątki) style walki, z których dwa służą do walki wręcz, a trzeci umożliwie posługiwanie się jakąś bronią: najróżniejszymi mieczami, sztyletami, pałkami tonfa, długim kijem itd. W każdym stylu dostępny jest oczywiście odmienny gemitur ciosów. MORTAL nie byłby jednak MORTALem, gdyby nie posiadał specjali. I takowe też tu są znajdują, jako jedyne ciosy, które można wykonywać niezależna od przyjętej postawy. Każda z postaci posiada ich kilka (średnio 3) i uświadczyć możemy tak dobrze znane od dawna ataki specjalne (vide Shadow Kick Cage'a, zamrażanie Sub-Zero, czy linka Scorpiona).

jak i całkowite nowości - przykładowo Scorpion może teraz wykonać "ognisty salto w tył", uderzając przeciwnika nogami. I do tego kolejna ważna rzecz. MORTAL wreszcie - i dopiero teraz - tak naprawdę wkroczył w trzeci wymiar. Są nie tylko side stepy, ale też swobodna możliwość poruszania się w trzech wymiarach po okrągłych arenach, którą rozwiązano na wzór 8-way run znanego z SOUL CALIBUR. Jak widać, zmian jest masa. Co jednak najbardziej raduje: pomimo tego wszystkiego, MK:DA nie jest jakimś odszczepieńcem zrywającym z tradycjami serii, gdyż mimo wszystko styl walki jest typowo mortalowy!!! Szybkie skoki, dynamika, doskonale wyczuwalne duża siła i brutalność ciosów, ogromna ilość przeprogramowanych combosów wykonywanych dokładnie w ten sam sposób, jak to było w MK 3 i dalszych częściach smoczej sagi, które tym razem uwzględniają zmiany stylów. Rozgrywka jest nakierowana zdecydowanie na ofensywę, a krew strumieniami zalewa areny, powoli wsiąkając w ziemię. Niektóre z postaci mają możliwość przebicia przeciwnika swoją bronią (traci się do niej dostęp) - po takim manewrze ekran zdecydowanie zmienia barwę na czerwoną, gdyż przeciwnik porusza się z bronią wbitą w ciało, z którego nieustannie tryska krew; energia postaci oczywiście wtedy cały czas się zmniejsza. Teeek... MK DA jest brutalny baaardzo "przyzwoicie", jak na smoczą serię przystało. Oczywiście w grze występują Fatalities, czyli brutalne wykończenia pokonanego przeciwnika dokonywane przy dźwiękach słów "FINiSH HIM/HER!". Autorzy wywalili wszelkie dziwactwa typu "friendship", "babality", "animality" czy "brutality", oddając do dyspozycji zawodników tylko po jednym fatalu. Są modyfikacje starych, znanych wykończeń (vide Kano - wyrywa serce, po czym wątrobę i kilka innych narządów wewnętrznych), choć dominują tu zupełnie nowe zakończenia. Niektóre z nich prezentują się po prostu kosząco, np. Scorpione wbijanie linki w głowę przeciwnika, lecz, niestety, część z nich wygląda beznadziejnie - Quan Chi wskakuje na wroga, łapie go za głowę i rozciąga mu szyję (żyrafa-), a Kitana daje znany pocałunek śmierci. W sumie odczuć można tutaj pewien niedosyt, autorzy mogli dać po dwa fatale na postać.







W świetnie zrobionym menu głównym mamy dostępne następujące opcje

ARCADE tryb pozwalający odkryć zakończenia różnych postaci. Należy pokonać serię coraz to lepszych zawodników, by na koniec przystąpić do walki z gigantycznym Motachem oraz dwoma czarnoksiężnikami. Stopień trudności jest chalernie wysoki - powyżej Easy nie ma co startować, bo gra będzie ograniczała się do odkrycia konkretnego sposobu na przeciwników i sadzenia w kółko tych samych zagrań.

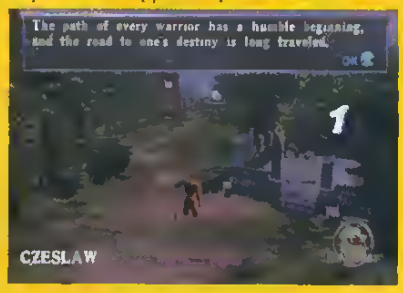
VERSUS - walka z żywym przeciwnikiem. Naciskając "R2" można robić zakłady pomiędzy Graczami ustala się rodzaj i ilość monet. Pulę zgarnia oczywiście zwycięzca.

PRACTICE trening. Niestety, zrealizowany załośnie: brak jest jakichkolwiek opcji. Ot, można tylko pocwiczyć combosy i juggle.

PLAYER PROFILE - ustalasz własny profil, który zachowywany jest za pomocą kodu. Dzięki temu możesz zdobywać pieniądze, które możesz wydawać w "The Krypt" i na zakłady, a także masz dostęp do Twoich indywidualnych statystyk dotyczących walk.

KONTENT - baza danych dotycząca wszelkich dodatków: zakończeń gry, różnych wojowników, informacji o postaciach i arenach.

Tryb **KONQUEST** to wędrówka mnicha, na którą składa się 218 kolejnych misji, uczących podstaw gry i repertuaru zagrań każdej z postaci. Oprócz tego, że poznajemy dokładniej możliwości każdego wojownika, dowiedzieć się też możemy od mnicha różnych ciekawych faktów dotyczących stylów walki oraz.. fabuły MK:DA. Co się stało z Motaro, Ermackiem, jak doszło do sojuszu czarnoksiężników i zabójstwa Shao Kahno - o tym wszystkim dowiesz się przechodząc KONQUEST.



Opcja **THE KRYPT** oznacza zejście do podziemi, w których znajdują się trumny, z ukrytymi w nich różnymi dodatkami. Najbardziej szokujące jest to, że tych trumien jest łącznie .. 676!!! Otwieramy je płacąc podaną ilość monet danego rodzaju (sapphire, onyx, jade, ruby, gold, platinium), które to zdobywamy w mini-grierkach, trybie KONQUEST, ARCADE, a także VERSUS - ustalając zakłady z drugim Graczem i wygrywając walki. Otwierając konkretne trumny możemy odblokować dodatkowe postacie, alternatywne stroje, nieznane areny (m.in. wspaniałe Dragonfly), całą masę różnych artworków przedstawiających wszelakie rzeczy związane z serią MORTAL KOMBAT, zdjęcia, komiks MK, filmiki, informacje o danych zawodnikach.. Są tutaj także szkice ukazujące wczesne koncepcje wyglądu różnych postaci, plansze itd. UWAGA: kilka trumien jest pustych. Niektóre też zawierają po prostu różne monety ("wymiono" nie zawsze wychodzi korzystnie).





umożliwić stage fatalities i zbytnio nie udziwniać niektórych dostępnych wykończeń; najlepszym przykładem jest tu Sub-Zero - ninja ustawia się za przeciwnikiem, wbija mu rękę w plecy i... wyciąga cały szkielet z oponenta. To Fatality robiłoby zdecydowanie lepsze wrażenie, gdyby Sub w ten sposób wyrwał tylko sam kręgosłup.

Od strony graficznej mamy do czynienie z prawdziwym majstersztykiem dopracowanym w każdej płaszczyźnie. Bardzo dobre modele postaci odziane są we wspaniałe stroje uzupełnione masą najróżniejszych elementów dekoracyjnych. Doskonale widać jak ułożone mają nie tylko dłonie, lecz nawet pojedyncze palce przy danych stylach walki (polecam zwrócić uwagę na Sub-Zero w stylu dragon). W kwestii samych twarzy należy podkreślić doskonałą mimikę, a także widoczne obrażenia odnoszone w trakcie walki - wszelkiego rodzaju rozcięcia, zadrapania i siniaki, które doskonale są widoczne szczególnie po końcu walki i zbliżeniu kamery do facjaty zwycięzcy. Plansze zaś to po prostu mistrzostwo świata - przepięknie wykonane, zawierające masę różnych trójwymiarowych obiektów, także animowanych, uzupełnione o różne dodatkowe efekty specjalne typu widoczne odbicia wojowników toczących walkę na lodzie, padający deszcz, pioruny czy obłoki mgły przesuwające się przy ziemi. Na uznanie zasługują nie tylko jakość wykonania aren, ale także ich różnorodność i pomysłowość: walczyć możemy np. w deszczu na statku, który płynąc rozbija fale, czy też na dziwnym pojeździe latającym nazywanym Dragonfly - okrągłej arenie z "głową smoka", do której przytwierdzone są potężne skrzydła poruszane mechanicznie (wszystko dokładnie widać); w trakcie walki przelatujemy obok szczytów gór i różnych budowli, a w pewnym momencie nawet pod mostem. Obraz gry tętni żywymi kolorami, a



wszystko podkreślają niesamowite efekty świetlne. Ale i tak najlepsza z tego wszystkiego jest animacja, którą zrealizowano oczywiście z wykorzystaniem techniki Motion Capture (zatrudniony był m.in. odwieczny eM-Ka-kombatant, Carlos Pesina): postacie poruszają się NIESAMOWICIE, oc przy mnogości stylów walki po prostu rozdziawia kopary. Rewelacyjnie została rozwiązana kwestia wyglądu blokowanie ciosów, na którą składają się cztery naprzemiennie



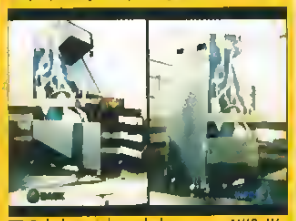




A oto i awe trumny No to teraz przekonaj się ile masz szczęścia. Wszak jest tylko 676 losow



Galerie o w nich komiksy i ciekawe fotki. Na przykład jak to poniżej



Oglądamy jak wygląda automat MK2. W mio czytamy o zabezpieczeniu przed złodziejami płyt



Tutaj przeglądasz dodatki odblokowane w "The Krypt", a także możesz zobaczyć film poświęcony historii MK, procom nad MK:DA oraz teledysk promujący DEADLY ALLIANCE - czyli "Immortal" grupy Ademo



Zoboczymy też gostko z sesji Motion Capture



...ktorym, jak się okazuje, można takze zagroć

Duża część postaci prezentuje się FENOMENALNIE! Gotów jestem nawet stwierdzić, że Scorpion z MK:DA to najlepiej wyglądająca postać z wszelkich bijatyk dostępnych na konsolach!

występujące sekwencje animacyjne - efekt jest BOMBOWY! Nie ma sensu wspominać tutaj o tym, żn gra zasuwa w 60 FPS-ach, MK:DA trzeba zobaczyć na własne oczy i tylko westchnąć z zachwytu - szczególnie przy oglądaniu prześlicznych kata różnych postaci. Ogólnie od strony oprawy wizualnej nowa część smoczej sagi prezentuje się po prostu wzorcowo, stanowiąc wspaniały przykład dla wszystkich twórców bijatyk (żadnych problemów z aliasingiem!). Doczepić można byłoby się tylko do tego, że nie wszystkie postacie wykonane są na tym samym poziomie (vida Hau Hao i Raiden), tudzież do faktu, że wyglądają one trochę zbytnio jak figurki a'la Action Man. Z tego powodu grafika dostaja ocenę ciut niższą od maksymalnej (powiedzmy -10), którą to z pewnością wyłapie w końcu SOUL CALIBUR 2. I DEADLY ALLIANCE szczycí się też zdecydowanie najlepszą oprawą muzyczną. Utwory utrzymane są w tym samym, mortalowym stylu, wprost IDEALNIE komponują się z klimatem i walką na ekranie. Postacie wydają z siebie charakterystyczne dla tej aerii okrzyki, jęki, stęknięcia, tudzież krótkie zdania, a wszystkiemu towarzyszy to samo co zawsza, doskonała znana ciężkia brzmienie głosu komentatora. Można odczuć jedynie brak kilku haseł, "toasty" i wyskakującej z boku akranu główki Dana Fordona, czy też słynnego "OoO! My lag!".

Czy autorom gry wreszcie udało się przedstawić naprawdę godnego uwagi, nowego MORTALa? ☺, zdecydowania TAK!!! Gra jest przecudna nextgenowo-mortalowa, spełnia współczesne wymogi i solidnie kopie zad! Owszem, nie można równać się stopniem zaawansowania systemu walki z TEKKEN, VIRTUA FIGHTER czy SOUL CALIBUR, przez co hardcorowi miłośnicy bijatyk mogą odczuwać pewien niedosyt (prostota, idiotyczne reversale, zupełnie zwalony system rzutów - trzeba go przemodalować od podstaw!!!), lecz mimo wszystko MK:DA jest ZNAKOMITYM tytułem, grą którą można polecić KAŻDEMU. O ile TK i VF raczej rozdzielają miłośników bijatyk na dwa fronty fanatyków danej serii, o tyle najnowszy MORTAL KOMBAT zdoje się łączyć ich wszystkich, a nawet do tego dokładać Graczy, którzy na co dzień niespecjalnie interesują się bijatykami. Jest to gra, w którą będzie szarpała ogromne ilość osób, gra która mimo wszystko nie będzie mogła się pochwalić tak zagorzałymi i licznymi fanetykami, co japońska produkcje NAMCO i SEGA. Jedno jednak jest pewna: kult MORTAL KOMBAT zmartwychwstaja!□





LI MEI - młoda tosko biegła w sztukach walki, której wioskę zniszczył Quon Chi. Przepięęęęknee piersi!!!

KENSHI - niewidomy wojownik szukający zemsty na Shong Tsungu, potrafiący korzystac z mocy psionicznych.

MAVADO - członek organizacji kryminalnej Red Dragon, zaprzysiężony wrog Kano. Rzekomo to on włośnie jest zabojcą Kobola - wolczy teraz jego "hakami".

NITARA wampirzyca ze skrzydłami, która współpracuje z Cyroxem.

DRAHMIN obdarty ze skory pobratymca Molocha, który wygląda jak jakiś szamon. Nieustannie krążą wokół niego muchy. UWAGA nie posiada przeprogramowanych combosów!

HSU HAO - takze członek organizacji Red Dragon, procujący na zlecenie Movado. Jego zadaniem jest zniszczenie organizacji Sonii i Jaxa.

FROST - ninja należąca do klonu Lin Kuei, kobiecy odpowiednik Sub-Zero - posiada podobne moce pozwalające zamrozić wodę znajdującą się w powietrzu.

BLAZE wojownik, ktory został siłą zmuszony do ochraniania ostatniego jajka legendarnego Dragon Kingo.

MOKAP - "człowiek-żarówa", gosciu prosto z planu filmowego, z sesji Motion Capture.

MOLOCH - czyli sub-boss, kolejny z serii Goro-Kintaro-Motaro. Postac przepowerowano, posiadająca zaledwie kilka ciosów - za to są one zabojcze.

MK:DA przedstawio pokaźną liczbę nowych kombatantów. Skład postaci znanych z poprzednich częsa MK (Shang Tsung, Quon Chi, Scorpian, Sonya, Cage, Sub-Zero, Kano, Kung Lao, Jax, Kitana, Raiden, Reptile, Cyrax) wzbogacił się o następujących zawodników:

BO' RAI CHO - zamieszkujący Outworld gruby mistrz wielu sztuk walki, ktory szkolił m.in. Liu Kongo i Kung Lao. Walczy m.in. stylem pijanego mistrza, co do niego wprost idealnie pasuje: chwieje się, pierdzi, potrafi puścic powia (coś a'la slizgawka Sub Zero znona z MK2) i atakuje swym wydatnym brzuchem.

ZA STARY NA TO JESTEM...?

Banda debilł w szlafrokach masakruje się na ekranie: łamie kręgosłupy, wyrywa serca i mózgi, wyłupia oczy, wbija noże w kolana... - eeech, jak mawia Danny Glover, "za stary już na to jestem";) Oczywiście dzieciakom i szatanowcom takim jak Hauwa to podejście do tematu się spodoba, ale ja MK:DA olewam i wracam do debeściackiego SOUL CALIBURa. No dobra, jest parę fajnych pomysłów (np. krypta) i można pograć kilka dni z kumplami, ale nudzi się to bardzo szybko i w ogóle zalatuje trudem. *Kajot - CPC (Cwaniacka Polska Cenzura Bandicoota).*

7

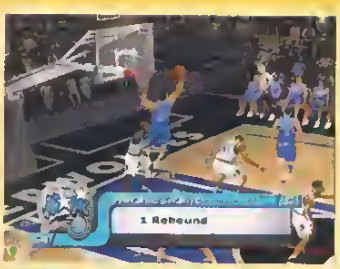


SPORTOWA

NBA Shootout 2003

- Wydawca Sony
- Grafika/Dźwięk/Grywalnosc 4/4/3
- Akcesoria 1-8 players, 160 kB

Z obozu SONY dostaliśmy kolejną część serii SHOOTOUT, znanej wcześniej w PAL-u pod nazwą TOTAL NBA i to zarówno na PS2 jak i PSX a Tradycyjnie już, w zasadzie jedyny pozytywny element gry stanowi świetnie opracowany tryb tworzenia własnego zawodnika plus efektowne wsady i nic poza tym. Nie do przyjęcia oprawa wizualna, bezmyślność i chaos panujący w rozgrywce a do tego jeszcze kopiowanie pomysłów z wiekowego NBA 2K (wykonywanie osobistych). Panowie, dajcie sobie na luz - jeśli już chcecie kopiować to przynajmniej najnowsze rozwiązania, a nie archaizmy sprzed trzech lat. Czy mówiłem już, żebyś zagrał w NBA 2K3? [Shiva]
PS. Wersja na Szaraczka .. hmm .. nie kupuj, to wszystko

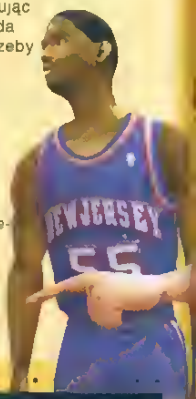


SPORTOWA

NBA Starting Five

- Wydawca Konami
- Grafika/Dźwięk/Grywlność 3/5/4
- Akcesoria 1-8 players, 80 kB

Nie dajcie się nabrać na nowy tytuł KONAMI widząc, ze seria NBA 2NIGHT sprzedaje się fatalnie, postanowiło zmienić nazwę i udać, ze wszystko jest w porządku. Ale w porządku nie jest. NBA STARTING 5 nie ofaruje praktycznie nic godnego uwagi, a przyrównując do NBA 2K3 wypada wręcz smiesznie, zeby nie powiedzieć żałośnie. Mocne słowa, jak jednak zareagować na beznadziejną animację, kiepską grafikę mało intuicyjne sterowanie zero sensownego rozgrywania akcji? Koszmar. Trzymajcie się z daleka, szkoda nerwów [Shiva]



NBA 2K3

Gdyby ktoś, kiedyś mi powiedział, że zagości na konsolach koszykówka dorównująca grywalnością piłkom nożnym ze znaczkiem ISS/PES, wyśmiałbym go do czubków. Tymczasem już mniej więcej trzy lata temu posiadacze Dreamcastów szarpnąć mogli w NBA 2K - grę w takim samym stopniu innowacyjną, jak z miejsca bijącą konkurenta EA SPORTS. O trzy długości parkietu. Sytuację znam o tyle, że sam byłem wówczas takim posiadaczem, i szarpałem ostro, jeszcze tak naprawdę nie przeczuwając, że oto zapoczątkowane została na konsolce SEGI najwspanialsza koszykarska seria w historii branży gier wideo.

Coś niesamowitego. Przyznam szczerze, że spóźniłem się z tą recenzją jak rzadko kiedy - termin oddania tekstu minął prawie dwa tygodnie temu. Nie byłem jednak w stanie przestać grać, nie chciałem zawracać sobie głowy pisaniem, rozgrywając pełny sezon drużyną z Miasta Aniołów. Zeszłej nocy wygrałem 4:2 w play-offs z Utah, kończąc tym samym kilkunastodniowe zmagania. Gra rozwala, urywa głowę i nie pozwala źle mówić o kontynuacjach serii. Tak fantastycznie odwzorowanych realiów gry w kosza, i tak wreszcie udanie odwzorowanych ilościowo zdobywanych punktów w meczu - ogółem wyniki pod "setkę", zgodnie z rzeczywistością - w życiu nie mogłem się spodziewać.

Poprawiono całą masę drobnych błędów, dodano kilka nowych zagrań, usprawniono i wybitnie rozbudowano tryb Franchise. Sterowanie jest jeszcze bardziej precyzyjne i intuicyjne - głównie za sprawą większej liczby i bardziej pomysłowo przypisanych na padzie zagrań. Można np. mijać teraz przeciwnika podwójnym zwodem balansując ciałem w lewo lub prawo, można jedną z gałek analoga przy obrocie (przytrzymany klawisz) próbować różnych zmyłek, np. udać, że ruszamy z piłką do przodu bądź tylko przytrzymać ją w górze jedną ręką. Zresztą sprawdźcie, bo to jest poezja. Udoskonalono rzut sytuacyjny - w momencie gdy czas na rozegranie akcji zbliża się niebezpiecznie ku końcowi, a przeciwnik dokładnie i pieczołowicie blokując uniemożliwia nam wykonanie rzutu, spróbuj szybko uderzyć ponownie w przycisk - automatycznie gość spróbuje wykonać nerwowe, często niekonwencjonalne zagranie.





Co mi się wyjątkowo spodobało, to wreszcie perfekcyjne widoki na możliwości dotyczące ustawień własnej piątki. Mając z góry zaplanowane schematy w etaku i obronie, w NBA 2K3 pierwszy raz w "elektronicznej" odmianie basketu udaje się je w praktyce w większości przypadków wprowadzić w życie. Inna sprawa, ze z głową też trzeba najpierw przemyśleć ustawienia, bo to, co standardowo oferuje gra, wymaga poprawek, ponadto nie obejdzie się bez znajomości chociażby prostych dwójkowych czy trójkowych zagrań. Zmierzam do tego, że prawdziwą głębię gry odkryje tylko ktoś, dla kogo koszykówka jest czymś więcej niż piłką, boiskiem i dwiema tablicami wyposażonymi w obręcz. Nie znaczy to, że nie będzie się z nią bawił świetnie każdy, tylko po prostu nie poczuje wielu fantastycznych smaczków tu ukrytych.

Graficznie jest nieźle, usprawniono nieco engine na którym huleło NBA 2K2. Efekty widać tym razem głównie na twarzach zawodników - tekstury są pierwszorzędne, na każdym z trzech Next Genów zresztą. Nieco lepiej niż przed rokiem wyglądają poszczególne hale, animacja koszykarzy bardzo podobne. Różnic pomiędzy trzema konsolami większych nie mie, wyłapałem szybko tylko nieco biedniejszy na PS2 obraz boiska przy bardziej oddalonych kamerach. Wszystko jest jakieś przesadnie rozmyte, na Xboxie i GCN-ie tego tak nie widać. Dodatkowo wersje na sprzęt Billa mają najlepiej przedstawione powtórki, zastosowano kilka świetnych efektów graficznych. Osobiście pogrywałem najdłużej właśnie na X-ie, ale głównie ze względu na sterowanie, a nie grafikę (różnice są naprawdę niewielkie) - akurat w NBA 2K3 najlepiej się operuje "topornym" i dużym padem MICROSOFTu. Przynajmniej tak było w moim przypadku - nie przeczę, że komuś innemu bardziej przypasuje DS2, a jeszcze innemu kontroler z GaCka.

Z wad, bo te również są, nie czarujmy się, wykrzyczeć muszę komentatorów, powtarzających te same kwestie już od nie wiadomo ile. Dość, panowie z VISUAL CONCEPTS, podziękujcie chłopakom i zatrudnijcie nowych... Czasami zdarzają się głupie błędy z kolizjami zawodników, algorytm ich dzielenia jest do poprawienia w następnej edycji. Rozgrywka w sieci zaimplementowana, ale tylko dla Amerykanów i tylko na PS2 oraz Xboxie. Może za rok doczekamy się w Europie podobnego trybu.

Konkluzja to nic, że spałem ostatnio po sześć godzin na dobę, w pracy i na uczelni zastanawiałem się kogo wystawić w następnym meczu w pierwszej piątce, że spóźniłem się z recenzją do gazety (Ściere, udaj, że tego nie czytasz - tak naprawdę była burza i padł mi HaDek.) - najważniejsze jest to, że mam ten cholerny puchar, o potu zostawiłem przed telewizorem nie mniej niż biegając z piłką po boisku. KONIECZNIE zrób to samo. [Ś. potwierdzam, spóźniłeś się z tym tekstem wyjątkowo].

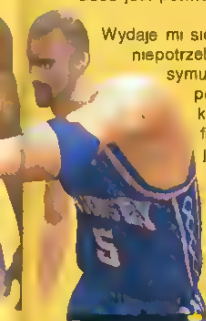




EA SPORTS NBA LIVE 2003



Moze określenie nie jest wyszukane i oryginalne, ale z pewnością trafne seria NBA LIVE ciągnie się niczym południowoamerykański serial. A nawet gorzej. Ten ostatni ma w sobie chociaz jakieś okazjonelne zwroty akcji, momenty zeskoczenie (hmm, o czym ja piszę?), tymczasem produkty EA SPORTS zatrzymały się na pewnym poziomie mniej więcej w wersji 99 (PSX) i od tego czasu systematycznie ów poziom meleje. Niestety NBA LIVE 2003 jest potwierdzeniem tej tezy.



Wydaje mi się, za EA SPORTS niepotrzebnie odchodzi od symulacji. Od początku koszykówki tej firmy kojarzą się z jak najwierniejszym oddaniem realiów gry, po co więc ucieke w niemozliwe do uzyskania idealne połączenie elementów zręcznościowych z symulacją? To trochę tak, jakby w pudełko po konsoli pakować np. magnetowid. Opakowanie wskazuje na coś zupełnie innego niz siedzi faktycznie w środku. Darujmy jednak sobie retorykę, czas na tekst właściwy, czyli wypunktowanie.



Wad dostrzezesz tu całe mnóstwo. Nie rozumiem, dlaczego w grze firmowanej znaczkiem NBA, pełnej statystyk, mnogości zagrań i ustawień (wszystko na cacy, jak zawsze zresztą), reklamowanej jako symulator, na boisku wyprawiane są takie cuda. Kosmiczne wyniki, sięgające grubo ponad sto punktów w meczu, łatwość i, przede wszystkim, niewiarygodna celność oraz skuteczność rzutów psują obraz rzeczywistych zmagań na parkietach najlepszej ligi świata. Właściwie przypomine to bardziej sportowe, arcade owe serie MIDWAYa: wchodzi niemal wszystko i z każdej pozycji. W dodatku zwykle konsolowemu przeciwnikowi. Większość akcji sprowadze się w NBA LIVE 2003 do biegu, jednego podania i szybkiego wsadu bądź rzutu z pół-dystansu. Bez sensu.

Graficznie wyraźnie gorzej niz w NBA 2K3. Animacja owszem - znakomita, ale postacie zawodników nie są godne występować na konsoli nowej generacji. Parkiet, otoczenie i ogólnie całe hala tez bez tego tak potrzebnego przecież błysku - wszystko to juz było. Jedynie komentarz daje radę, plus odgłosy publiki i z boiska - pierwsze klase. Ciut lepiej niz w grze SEGI, co samo w sobie juz jest wymowne. Tak czy inaczej odradzam, szkoda czasu.





ZAPRASZAMY DO SKLEPÓW W POZNANIU:
Pod Rondem Kaponiera, tel. (061) 843-33-81
pon.-pt. 10-18 sob. 10-14
Pasaż RONDO, ul. Zamenhofa 133, box 25, tel. (061) 875-78-53
pon.-sob. 10-21 niedz. 10-18
ZAPRASZAMY DO HURTOWNI:
tel. (061) 852-79-52, fax (061) 848-40-15

•OSPRZĘT I AKCESORIA DO WSZELKICH TYPÓW GIER
•MOŻLIWOŚĆ PRZETESTOWANIA DOWOLNEJ GRY
•NAJNIŻSZE CENY, NAJWIĘKSZY WYBÓR
•ZAOPATRZENIE WYPOŻYCZALNI
•ZAKUPY NA RATY (DETAL)
•NOWOŚCI NA BIEŻĄCO

KUPON RABATOWY ZBIERAJ

Piła

TIF™ THIS IS FOOTBALL 2003™







Nie wiem teraz tak do końca, jak to przekazać. Miałem w głowie pełny, wyraźnie i jasno ukształtowany koncept przemyślaną niemal każdą linijkę niniejszej recenzji, drobiazgowo potraktowane i wypunktowane wady oraz zalety. Zamierzeniem było nieść radosną nowinę, za oto wraszcia doczekaliśmy się zręcznościowej, arcade owej piłki nożnej na względnie wysokim poziomie. Z pewnością nie próbującej nawet nawiązywać wyrównanej walki z produktami KONAMI, bo z góry wiadomo, że to nie ta liga, ale po prostu innej. Koncept padł, prysnął niczym banka mydlena - ukazała się FIFA 2003.

Zaczynając przygodę z TIF2003 w pamięci pojawiły się przebłyski ubiegłorocznej wersji - niezłej, i nic poza tym. Zgodnie z duchem serii, także jej najnowsza część stawia przede wszystkim na ilość. Klubów, reprezentacji, rozgrywek, statystyk i opcji menedżerskich jest tutaj więcej niż u konkurencji z obozu EA SPORTS. Klubowych oraz narodowych jedenastek wrzucono ogółem ponad siedemset, co pozwala produkcji SCEE zdecydowanie dominować w tym temacie. Pytasz, jak z aktualnością składów i licencjami? Średnio. Część nazwisk jest poprawna, część nie - zdążyliśmy się już do tego przyzwyczaić przy okazji gier KONAMI. Wyjściowe ustawienia zespołów często pokrywają się ze stanem obecnym i faktycznym, ale głównie przy okazji bardziej znanych drużyn, przykładowo Polskę zbudowano w oparciu o skład grający na MŚ w Korei, choć pokuszono się o mały zabieg zmiany nazwiska trenera i figuruje już tutaj Boniek. Z naszych klubowych jedenastek, tradycyjnie Wisły oraz Legii, uderza jeszcze większa dezaktualizacja - o takich zawodnikach jak Sypniewski, Czarwiec czy Kulawik dawno już pod Wawelem zapomniano. Cóż, nie można mieć wszystkiego, cieszy kilka znaczących lig

JEST LEPSZA, bardziej widowiskowa. Skąd taka zmiana zapatrywania? Dwie rzeczy: mniejsza precyzja sterowania oraz dużo gorsza grafika TIF-a. Pierwszy problem pośrednio da się ominąć edycją ustawień na padzie, drugiego już nie bardzo - piłkarze są mało zróżnicowani, skiny twarzy momentami wręcz śmieszne (osiemdziesiąt procent polskich zawodników wygląda tak samo), a stadiony kiepskie. Tak poza tym, konstruowanie akcji, smaczki w postaci krótkich animacji ilustrujących auty, faule czy przepychanki między piłkarzami, dają radę. Ba, miejscami są lepsze niż w FIFIE, jako całość jednak.

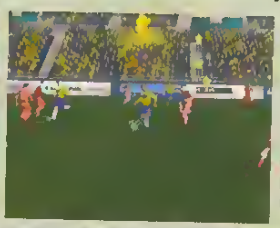
Huh, wspomniany we wstępie koncept padł i - trochę podświadomie - jego miejsce zajął inny. Nie chciałem tej recenzji robić w formie porównania gry SONY z tą od EA SPORTS, niestety, nie udało się. Trudno było nie porównać dwóch tytułów o niemal identycznym ciężarze gatunkowym. Zręcznościówki, próbujące udanie połączyć arcade za szczyptą symulacji. TIF2003 można skosztować, początkowo ma

Jeszcze dwa tygodnie przed napisaniem tego tekstu, skłonny byłem zachęcić Cię do zakupu tej gry, do jej wypróbowania. Na dzień dzisiejszy radzę dokładnie przeczytać recenzję.

europejskich - łącznie np. z niemiecką, hiszpańską, włoską, angielską, francuską - cieszy również ekstaz ligi japońskiej, brazylijskiej czy argentyńskiej. Dużo tego, zapewniam.

Z reguły jest tak, za w parze z ilością nie idzie jakość. Hmm. Tak jest i tutaj. Przyznam się szczerze, o ile na początku znakomicie oceniałem TIF2003, zagrywałem się kolejnymi meczami i kategorycznie żądałem od Ściery dwóch stron na recenzję, tak później systematycznie zaczęło robić się nudnie. Ostentacyjnie odłożyłem grę na półkę po szarpnięciu w nową FIFĘ - ta ostatnia





pyszny, oryginalny smak. Tylko ze zagrasz dłużej, bądź uruchomisz FIFĘ i zacznie wydawać Ci się mdły □

PS. Komentarz słaby, pokrzykiwania kibiców katastrofalne - przypominają odgłosy z dżungli (sic!), a nie ze stadionu. Brrr.



MOJE 3 GROSZE

Na ostatnich targach ECTS wychodząc z baru dla prasy wpadłem na czarnoskorego człowieczka żonglującego piłką, ubranego w koszulkę reklamującą TIF. Dopiero po chwili uświadomiłem sobie, że to Kieron Dyer - jedno z największych nadziei angielskiej piłki! Gra wywołuje mniejszy szok - jest lepsza od poprzedniczek, ale nie wystarczająco dobra, by zawojować rynek. Ciekawy tryb kariery, fajne zagrania (można dotknąć piłki ręką!) i parę innych czynników dają obraz solidnej produkcji. Jednak teraz oprócz PES-a trzeba też gonić "fifkę"...□

6

Koso

WERDYKT

SCEE | SPORTOWA | SHIVA

GRYWALNOŚĆ: 6

7-

PLUSY
- liczba zespołów
- i rozgrywek
- tryb kariery!

MINUSY
- ukazała się FIFA 2003

OCENY ZGREDZIOLI: LOKI 6

NOŚNIK: DVD

Pla

EA SPORTS FIFA SOCCER 2003

Polska reprezentacja zgarnia ostatnia baty ad każdega. Łatwa, Dania... Kta następny? Nic dziwnega, że polski futbal EA ma głębaka. Da tega stapnia, że w Wiśle Kraków na bramce stai Tamasz Frankowski. Ale gdzie jest Jacek Ziober?

Wyobraz sobie, ze kilkumiesięczne dziecko rozróżnia dwie, na pozór identyczne, małpki kapucynki po wyglądzia równie dobrze jak ludzi Z czasem ta umiejętność zanika, jesli dziecię przestaje miać do czynienia z kapucynkami przez dłuższy czas Ciekawe, nieprawdaz? Grając w nową grę z seni FIFA czulam się jek brzdąc obcujący z nową kapucynką (.) Tylko cwel moza wymyśleć takie poronione wstępy, obiacuję, za juz nie będę)

"Panowie z EA w welce o kawelek z tortu PES-a" - tak powinien brzmieć podtytuł tejze gry Tegoroczna edycja wprowadza najciekawsze zmiany od czasu przejścia seri w trójwymiar! Część zeczerpnięte za szlegiaru KONAMI, część będąca wytworem własnej inwencji, ale jedno nie ulega wątpliwości - mozne w ten tytul grać bez koniecznośći wprewienia zębów w nadmierny zgrzyt Pewnie myslisz, zem pomyłony i w ogóle recenzję tę piszę w przerwie seansów hipnotycznych mających na celu wyleczenie mnie z wąchania kleju (Kleja?), ale tak to właśnie wygląda O tym jednak za chwilę, teraz garść faktów - oto mamy 16 lig, ponad 400 zespołów i okolo 10000 graczy, do tego 25 najpiękniejszych obiektów pilkarskich na świecie Cyferki powalają? A nadmienić muszę, iz wszystkie te bajery są w pełni licencjonowane, zapomnij więc o 'Butatistach' i innych 'Ravoldich' Do grona zaspolów klubowych załapala się Wisła Krakow, choć z nieco nieaktualnym składem (Kulawik, Sypniewski, a na bramce Frankowski!) W przypadku najlepszych europejskich druzyn 'update' prezentuje się zadowalająco (choć brakuje np Barrosa w Liverpoolu) Ala ale - nie ma się co rozwodzic, wszak od strony merytorycznej "fifka" zawsze dawala radę Pora wskoczyć na boisko

A tu się, kruca, dzieje! Przede wszystkim, zwraca uwagę wykonanie - bardzo, ale to bardzo przyzwoite Zawodnicy cokolwiek korpulentni, ale tekstury twarzy śliczne - zaryzykuję stwierdzenia, że piłkarze bardziej przypominają swoich rzeczywistych odpowiadników niżli ma to miejsca w PES/PES2 Najwazniejsze, ze swietnie spisuje się - będące dotychczas naczelną bolączką seni - animacja. Nie ma gwałtownych szarpnięć przy przerzucaniu piłki z jednago konca boiska na drugi Poprawiono jeszcze jedan element. Shive, zawody baloniarskie odwołane! Futbolowka trzyma się podstawowych praw fizyki i chwała jej za to Mozna się doczepić do niezbyt płynnych ruchów piłkarzy podczas robienia zwodow, ala generalnie engine trzyma fason. Inaczej rzacz jasna ma się sprawa w przypadku wersji na PleyStation, choć daleki jestam od wyzywania jej od najgorszych

O czym to ja ..? Zwody? A jakże! O ile w PSX'owej wersji stosuje się je za pomocą L-ów i R-ów, tak konsolom next-genowym słuzy do tago prawa gałka analogowe Patent ten, nazywany przez twórcow 'freestyle'ową kontrolą' sprawdza się średnio - jest, owszem, intuicyjny (odchylanie gałki w odpowiednim momancie sprawia, iz nasz zawodnik odchyla się w daną stronę, awentualnie zgarnia piłkę na drugą nogę), ale daleko mu do złozoności i pomysłu systemu z PES/PES2 Przejscie calego boiska jednym zawodnikiem zdarza się o wiele rzadziej niż miało to miejsce w poprzednich edycjach nawet na najniższym stopniu trudności Natomiast nawet na najwyższym poziomie (wersja next-gen) mozna bezkarnie oszukiwać konsolową druzynę Chcąc utrzymać korzystny wynik odbieramy przeciwnikowi piłkę i spokojnie wracamy się pod swoją bramkę (lub w strefę do 20 m od niej). Od tej pory mozemy spokojnie czekać na koniec meczu, popijając kewkę. Konsolowa druzyna nie będzie miała ochoty nas zaatakowac

Innym bajerem jest "uruchamianie zawodnika" - po naciśnięciu przycisku jeden z zawodników rusza sprintem do przodu (jego droga jest zaznaczona czerwonymi kropkami!), a wtedy nic prostszego, jak podac mu piłkę Fajne! Zmieniono tez sposób wykonywania stałych fragmentów gry Wystarczy najechać celownikiem na miejsce, w którym ma wylądować piłka, a następnie zatrzymać "ząbek" na 'powermeterze'. Im lepszy parametr strzału/podania ma zawodnik, tym wolniej ów "ząbek" się porusze Prawda, ze banalne? Tradycyjnie odstaje warsja PSX'owa, tutaj rzuty wolne i rozne wykonuje się bez wyczucia (a przeciez juz w FIFA '98 wykonywanie SFG odbywało się bardzo sympatycznie)

Slowko należy wspomnieć o dźwięku. W menusach przygrywają naprawdę solidne kapele - Antiloop, Bedroom Rockers, Timo Maas, Idlewild, Kosheen, czy wreszcie Safri Duo ze swoim "Played-a-life" podtrzymują świetny poziom "fifowych" tracków Warto wspomnieć, ze EA podchwycilo patent KONAMI ze stronniczymi kibicami - grając na wyjeździe nie spodziewaj się braw po zdobytym golu.

By wszystko było jasne - FIFA 2003 nie jest alternatywą dla PES/PES2 Nawet mimo tego, iż w paru aspektach tytuł EA przewyższa konkurencję Jeśli jednak masz ochotę posmakować czegoś nowego, zahaczyć lekko o arcada (mozna włączyć takową opcję), czy tez po prostu spędzić kilka miłych dni z padem w dłoni, to przyjacielski pluszek pokazuje właśnie na pudełko z czterema literkami i czterema cyferkami na okładce Panowia z EA! Pisząc recenzję przyszłorocznej edycji chcę się wahać przy wystawianiu oceny między 8 a 9!□

PS Jest juz warsja na GC, ala niestaty nia mialiśmy okazji jej widziać









MOJE 3 GROSZE

Uwielbiam wędrówki po czymś nieznanym. W życiu jednak nie mogłem się spodziewać, że jakimkolwiek novum zaskoczyć będzie w stanie - zdawać by się mogło, tak już wyeksploatowana - seria FIFA. Prawdę mówiąc, wersja 2003 to prawdziwe katharsis ekipy EA SPORTS. Świetna animacja, wreszcie rozsądne rozgrywanie akcji, dużo piłkarskich smaczków oraz piękna grafika. Do PES2 sporo brakuje, ale ta gra jest... inna. Zręcznościowa. I bardzo udana.□

8-

Shiva



WERDYKT — KOSO

EA SPORTOWA

6 7 5

PLUSY	MINUSY
▲ do nę pogroc	▼ mniej zmian niż w edycjach next-geenowych

5+

OCENY ZGREDZIOŁ: LOKI 5, ŚCIERA 5-

WERDYKT — KOSO

PS2 X EA SPORTOWA

GRYWALNOSC: 7 7

PLUSY	MINUSY
▲ korzystne zmiany	▼ zbyt silna konkurencja...
▲ sympatyczny gameplay	
▲ licencje	

7+

OCENY: LOKI 7, SCIERA 7+, PLAYMAN 7+ — NOŚNIK - DVD

PRO EVOLUTION SOCCER 2



Jeżeli do tej pory grasz jeszcze w pierwszą część i masz wątpliwości, czy w ogóle warto przesiadać się na PES2, zapytam Cię: dobrze się czujesz?

Dawno, bardzo dawno temu (czyli przed miesiącem), zamieściliśmy pierwszą część recenzji najnowszej kopaniny z obozu KCET. Cóż, nie czarujmy się - nie zechwyciła nas z miejsca w sposób tak cudny, jak wcześniej japońskie WINNING ELEVEN 6, a jednak graliśmy, graliśmy i graliśmy... Dziś wciąż gramy i będziemy grać. Bez dwóch zdań PES2 zyskuje przy bliższym poznaniu, jak to zresztą niemal zawsze bywa w przypadku nowej odsłony serii, szybko odkrywa się wam wiele niewidocznych początkowo smaczków, zaczyna pojmować istotę niektórych zmienionych bądź poprawionych zagrań, a całość nabiera prawdziwie rzeczywistego wyrazu. Innymi słowy, jest pozytywnie.

Najbardziej w dalszym ciągu wkurza brak licencji. Mówcie co chcecie, ale ja mam już dość ręcznego wpisywania nazwisk, poprzekręcanej ich wymowy przez komentatorów i, przede wszystkim, kompletnie nieaktualnych składów. Cóż, szarpiąc ostatnio w FIFĘ 2003 (euć, nie bij) jewnie się pytam, dlaczego tam dało się np. szybko przerzucić Ronaldo do Realu? Panowie z KCET, śpicie? A może za dużo sake? Ech, mniejsza z tym. Sprawa druga, to grafika. Owszem, nie zmieniam poglądu, jakoby PES2 nie oferował znakomitej oprawy, tyle że w tym miesiącu jestem mądrzejszy o obraz, który dane mi było zobaczyć we wspomnianej przed chwilą FIFA 2003. Kochani, odpalcie tam sobie mecz Liverpoolem i popatrzcie na



Rzecz w tym, że wszystkie pozostałe elementy należą już bezsprzecznie do PES2. Po rozegraniu dobrze poned dwustu meczy zwróciłem uwagę na kilka berdziej technicznych aspektow, tematu których nie poruszyłem miesiąc temu. Przede wszystkim, wyraznej poprawie w stosunku do poprzedniej części, a takze do WE6, uległo wychodzenie zawodników na pozycje. Przy kontratakach z głową rozbiegają się w kierunku środka bądź linii, ściągając na siebie ewentualnych obrońców. Lepiej dochodzą do podań z klepki, łatwiej i precyzyjniej jest tez zagrać piłkę górą na wolne pole. Choć tutaj mam wyrazny zarzut: bardzo często piłkarz, do którego podajemy wysokim podaniam, np. na skrzydło, zbyt długo przyjmuje futbolówkę na pierś, po prostu "gasi" ją niczym amator. Zwroć uwagę, ze w tym czasie niemal ZAWSZE szybko nadążają przybiec defensorzy i - z reguły - akcja kończy się stratą piłki. Z zalet, wielu dodajmy, na pierwszy ogień wrzucam duze mozliwości odpowiedniego rozegrania piłki w środku pola, dzięki precyzyjnym podaniom np. przy wykorzystaniu "R2". Szczegóły zamieściłem w poradniku znajdującym się w bieżącym wydaniu "Kącika sportowego".



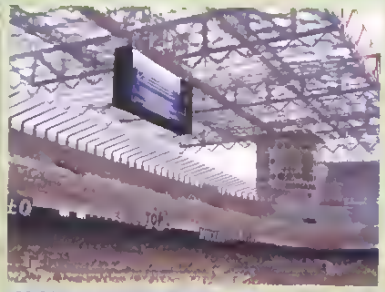
PES2 jest fantestycznie zywotne w trybie dla jednego Gracza z uwagi na Master League. Pierwszy raz tryb ten wciągnął mnie do tego stopnia, ze już poświęciłem mu dobrych kilka sezonów - petenty z trzema dywizjami, wypozyczaniam zawodników oraz koniecznością płacenia premii skutecznie zwiększyły poziom rajcowności. Znacznie głębsze jej pokłady kryją się oczywiście przy grze ze znajomymi i dość tu powiedzieć, że po zaaplikowaniu dwóch Multi-Tapów ekipa pewnego dnia wyszła ode mnie z domu przed piątą nad ranem. Przy grze w trybie Multiplayer najwięcej jest emocji, przekleństw, totalnego balaganu, chaosu i wylanego piwa. Masekra. Łykajcie PES2, śmiało, wart jest każdych pieniędzy.□

PS. Co nie zmienia faktu, ze WE6 stawiam wyżej, jest lepsze. A już ze miesiąc w Japonii premiera WE6: FINAL EDITION!





Dudka - ja dosłownie rzuciłem padem wykrzywiając gębę z podziwu. Tymczesem w PES2 trochę brakuje smaczków w postaci krótkich animacji czy zbliżeń oferowanych przez konkurencję z obozu EA SPORTS, brakuje tez tych świetnie odwzorowanych i klimatycznych, rzeczywistych stadionów. Tymi dwoma elementami, czyli częściowo oprawą oraz licencjami, wyraźnie przoduje FIFA (euć, mówiłem nie bij!)





MOJE 3 GROSZE

Bita setka (z hakiem) meczy pozwala mi stwierdzić, ze drugi PES to 'piłencja', w którą będę szarpał z dziką przyjemnością rozgrywając każdy kolejny mecz. WE6 to WE6, i nie powinno się porównywać go do europejskiego wydania. Czego możecie być pewni, to wyraźnej wyższości drugiej części nad pierwszą! Nie oznacza to jednak, że gała pozbawiona jest mankamentów - trochę śmiesznie wygląda sytuacja, gdy zawodnik PRZECHODZI przez billboardy lub stadion:). Odskakiwanie piłki zdążyłem już "okiełznać" i teraz jest to kolejny atut w mojej rozgrywce. Tylko te dośrodkowania... Nie zmienia to jednak faktu, że PES2 jest kwintesencją wirtualnej piłki kopanej!□

9

PLAY

WERDYKT KOŃCOWY

SHIVA

KONAMI — SPORTOWA

GRYWALNOŚĆ: 8

9=

6

PLUSY

- spora poprawek względem PES-a
- najlepsza PAL-owa część serii

MINUSY

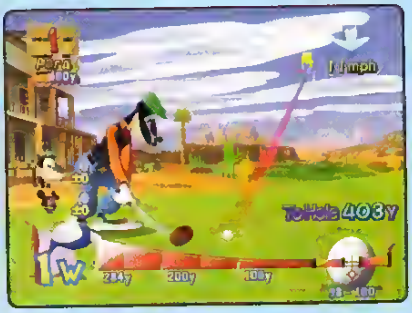
- kolizje zawodników
- cały czas mam w głowie WE6...

OCENY: MUTTI 8 LOKI 8+, SCIERA 9- GAMERA 7 KOSO 8+ COX 8 NOSNIK DVD

Piła

Disney GOLF

Powazne golfy w stylu TIGER WOODS GOLF nie mają na rynku europejskim (a tym bardziej polskim) większych szans, totez developerzy coraz częściej serwują nam zmagania z kijem i piłeczką w nieco luźniejszej formie. Niedoścignione jest sena HOT SHOTS GOLF, totez podziwiałem DISNEYa za odwagę, z jaką lansował swój produkt (w obliczu taki mocnej konkurancji). Zostałem mile zaskoczon!.



Donald, Daisy, Goofy i inni Idioci ze stajni Papcia Walta zabierają z szafy zestaw kijów golfowych i zasuwają na pole wciskać kulki w dziurki. Pierwszy kontakt przynosi oczywiste skojarzenia ze wspomnianym juz HSG. Na szczęście podobieństwa kończą się na grafice (bajeczna kolorystyka, design postaci). W kwestii rozgrywki standard, bo i trudno pokusić się tu o coś oryginalnego - schemat gry opiera się na dwukrotnym zatrzymaniu "ząbka" na powermeterze (jest tryb dla dzieci, gdzie wystarczy zatrzymać "ząbek" tylko raz), a potem juz tylko 'aby do dołka". O ile HSG stawał niemal wyłącznie na turnieje, w których Gracz miał obowiązek zajmować jak najwyższe miejsce, tak DG jest w tym względzie bardziej zróżnicowany. By osiągnąć kolejny level doświadczenia należy albo pokonać oponenta w bezpośrednim pojedynku (a tym samym odkryć ukrytą postać) albo zmierzyć się w grze zespołowej (ciekawe rozwiązany pojedynek "dwóch na dwoch"), czy też stanąć w szranki w konkurancji "kto dalej uderzy piłkę" bądz "kto w pierwszym uderzeniu umieści piłkę bliżej dołka". Ciekawa i twórcze. Kolejną nowinką są kupowane w sklepiku przedmioty. Nie są to jednak tylko nowe piłki, kije i inne pierdoły ale całkiem użyteczne gadżety - wstrzymanie wiatru, wykręcenie paraboli lotu piłki itd. Grało mi się naprawdę przyjemnie, gdyby nie jedno rzecz - maksymalnie infantylny klimat. Dziecinne gadżeciki, szmatki bohaterów, występujący w roli golfowego guru Mik, skaczące wszędzie króliczki, sarenki i inne badziewia... Muszę być jednak obiektywny - infantylizm infantylizmem a gra jest zwyczajnie dobra.□





WERDYKT — DISNEY SPORTOWA

1-4 Players | Memory Card 367 kB

7	8	7

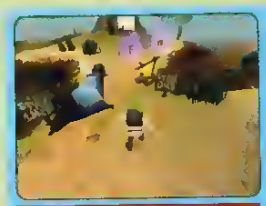
KOSO

7+

NOŚNIK - CD

PLUSY	MINUSY
▲ fajne pomysły	▼ infantylnie do bólu
▲ sympatyczne motywy muzyczne	▼ zbytnia prostota?

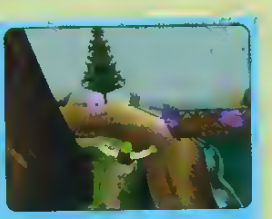
OCENY ZGREDZIOLI: ŚCIERA 7+



PLATFORMOWA

Shrek Treasure Hunt

- Wydawca TDK
- Grafika/Dźwięk 3/5
- Akcesoria 1 Player, 1 bl.



Zenada ot co Koślawy Shrek biega po koślawym świecie, zbierając dziesiątki wszelakiej maści pierdół. Uzbieranie określonej liczby 'gadżetów" odblokowuje dostęp do mini-gier. A właściwie "mini-giar". Owe ukryte levele to nic innego jak poziomy platformowe, w których naszego bohatera widzimy z boku. Wow. Pograłem chwilę, po czym bez entuzjazmu odłożyłem pada, przywracając do normalnego wyglądu pozostające w grymasie obrzydzenia usta. Jeśli masz dziecko któremu chcesz obrzydzić konsole, łykaj SHREK TREASURE HUNT bez wahania □ [koso]



STRZELANINA

Silent Scope 3

- Wydawca Konami
- Grafika/Dźwięk 5/5
- Akcesoria 1 Player, 80 kB

Terroryzm jest obecnie na topie. Ot, można np. sterroryzować babcię, co by nieco z renty uszczknęła, ew. Jawor terroryzuje młodocianych "drasiarzy", ograbiając ich z rowerów. Na końcu łańcucha jest Starucha z lochów, to oczywiste, jednak mniejsza o to. Wyobraź sobie, że jesteś snajperem, którego męczy tzw. czkawka. Celujesz, namierzasz... nagle "hik!" i zdejmujesz psa, który odlewa się pod płotem. Nie, to nie ta bajka... W trzeciej odsłonie SS masz do czynienia z bandą dzikich terrorystów, którzy pojmali speców od klonowania. I co z tego? No to obejrzyj "Szósty zmysł"..

Gra została podzielona na dwa główne człony: wersja konsolowa (SS3) oraz arcade (EX). Ta pierwsza zasługuje co najwyżej na pierd politowania, bowiem jest nudna niczym 1389. odcinek opery mydlanej, za to EX.. no, EX jest ciekawe i daje lekkiego kopa, szkoda jednak, że tę wersję można łyknąć w ok. 15 minut. A szkoda, faktem jest, że w grze znalazło się kilka smacznych patentów (np. boss w kasynie, kolesie ciekający granatami lub miotający bazookami), lecz są one niczym kropla w morzu potrzeb. Niestety, bez "snajperki" ta gra nie ma racji bytu. Dziwi mnie tym bardziej postawa KONAMI, iż nie wypuściło na rynek odpowiedniego kontrolera, gdyż z pewnością miałby wzięcie.

Generalnie, SILENT SCOPE 3 to merytoryczny przeciętniak, który w temacie "wykonanie" leży jak długi (niska rozdzielczość, przybita kolorystyka, brak obsługi choćby myszki USB, momentami podły framerate), totez w konfrontacji z tuzami od NAMCO i SEGI (vide THOTD3) może co najwyżej pogwizdać. Fiu, fiu... □ HIVI

ul. Kośnego 48/1
45-372 OPOLE
(0 prefiks77) 456 50 54
0603 07 08 07

sklep polecany przez:
PSX.NET.PL



www.namax.com.pl

GRY I AKCESORIA DO PLAYSTATION

NAMAX

Katalog z ofertą bezpłatny



- gry i akcesoria do PlayStation
- przyjmujemy gry w rozliczeniu na PS2 i PSX-a
- przy zakupie lub wymianie gier na PSX-a powyżej 200,00 dołączamy upominek gratis
- stały koszt przesyłki 5,00 zł
- na wszystkie gry dajemy 100% gwarancji
- gry już od 40,00 zł







WYŚCIGI PS2

Total Immersion Racing

- Wydawca Empire Int.
- Grafika/Dźwięk 5/5
- Akcesoria 1-2 Players, 273 kB

Konkurencja dla TOCA oraz LE MANS 24 HOURS w jednym. Niestety, developer (RAZORWORKS) rzucił się z motyką na Słońce, w efekcie czego powstał crap.

Oprócz trybów Time Attack oraz Single Race, gra wyposażona została w "karierę". Wybierasz jedną ze stajni, zaliczasz trening (czasówka) i ruszasz na głęboką wodę. Po pomyślnie ukończonym sezonie możesz przebierać w ofertach. Z początkowo dostępnych pojazdów turystycznych wypada przesiąść się do bolidów znanych z Le Mans. W sumie jest w czym przebierać (licencja), m.in.: Abt, BMW, Lister, McLaren, Panoz, Sintura czy wreszcie Vemac. Zadbano również o tory: Silverstone, Sebring, Monza, Hockanheim lub Springfield - to brzmi smakowicie. Niestety, tylko brzmi, bowiem wygląda fatalnie: beznadziejny framerate, niska rozdzielczość, choleryczny aliasing, skąpo wydzielone połygony (samochody i otoczenie to ciężka padaka) oraz efekt nieudolnie symulujący bump-mapping. Dynamika również pod psem. Oprawa dźwiękowa? Kiepsko zsamplowane ryki silników, przygrywające tanie techno, rzucane drogą radiową błyskotliwe komentarze w stylu "świetna robota! Właśnie wyprzedziłeś rywala!". Rewelka...

Merytorycznie TiR wcale nie radzi sobie lepiej. Na całej linii zawodzi AI przeciwników, którzy jeżdżą niczym po "nici Ariadny", nie wykazując za grosz inwencji (kolizja = totalny chaos), irytują przesadnie uwydatniony handicap, daremne kolizje, nadsterowność fur (uślizgi w łukach) itd. Pomimo zapędów do miana symulatora, na wybranych torach (wąskie przesmyki, wredne azykany) wybitnie króluje klimat arcade - hamowanie na oponentach (brak zniszczeń), przepychanki rodem z DESTRUCTION DERBY, po prostu czeski film. Cieszy za to fakt, że jednocześnie na torze zmagają się fury z różnych klas, nawet prezentując łamerski poziom możesz zostawić z tyłu choć część stawki, hihihi!

Nie pomagają bonusy, tryb C[illegible] (zadania skomplikowane na[illegible] wykałaczką), nie pomogłyby [illegible] gole baby. Wkrótce również wersja [illegible]

4

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

To jedna z tych gier, która z wszystkich trzech Next Genów najlepiej wypada na PS2. I żaden to ewenement, żadne zaskoczenie - podobnie było już przecież wcześniej choćby z SSX. Coś mi tu śmierdzi kasą, i - o dziwo - tym razem niekoniecznie Billa.





Shiva: Hmm, określenie "speed" - nie wiedzieć czemu - kojarzy mi się z czymś nielegalnym, w mocno sproszkowanej formie. Nielegalne są też uliczne wyścigi, niebezpieczna jazda, ucieczki przed gliniarzami, a i bardzo często pieniądze, ze które kupuje się fury spod igły np. Ferren czy Lamborghini. Innymi słowy, wszystko co fajne, jest nielegalne. Hmm. Pamiętasz pierwszą część NEED FOR SPEED? Piękne czesy. EA zaatakowało wówczas tytułem niebanalnym, jedynym w swoim rodzaju, gdzie po raz pierwszy na tak szeroką skalę zastosowano licencje pozwalające pojeździć - to nic, że wirtualnie - najdrozszymi zabawkami przemysłu motoryzacyjnego. Huh! I ten motyw z glinami, to było coś. Teraz masz szansę ponownie poczuć potrzebę Prędkości!

Ściera: Slogany. Prędkość gry jest, w mym odczuciu, co najwyżej umiarkowana, zresztą podobnie jak w dołychczasowych grach serii NFS. Po next-genowej edycji spodziewałem się czegoś... e'le BURNOUT? A tu co, prędkość jest, owszem, na liczniku (jak w F355 CHALLENGE).

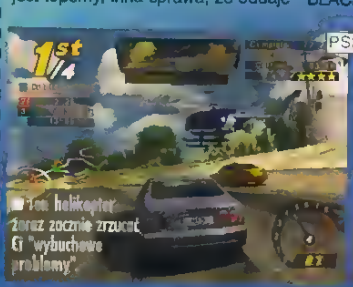
Shiva: A tam! Marudzisz. Seria NFS zawsze miała specyficzny charakter, który w stu procentach zachowany został w jej najnowszej części. Jeśli grałeś, Czytelniku, w którykolwiek z poprzednich tytułów, momentalnie poczujesz się jak w domu - dużo długich tras i bardzo podobny model jazdy.

Ściera: No właśnie, ten model jazdy jest topory, inna sprawa, że oddaje rzeczywiste zachowanie pojazdu przy dużej prędkości - poszaleć jednak nie pozwala (ne kierownicy jest niezła wczuwka). Co trzebe dodec wersja na drugiego Sonaka ma dodatkowy tryb sterowania - "Extreme", co w pewnym stopniu mnie zadowela, niestety podobnych rozwiązań w pozostałych dwóch wersjach nie mal Dam Wam dobrą radę: obojętnie na jakiej wersji gracie, polecam widok FPP oferujący znacznie lepsze poczucie prędkosci, dynemiki, a nawet nieco lepsze, zwawsze zachowanie samochodu (nie zapominając o lepszym framerate - szczególnie ne Xboxe)

Shiva: Do gry wrzucono niemało licencjonowanych samochodów sygnowanych znakiem Porsche, Ferran, Dodge'a, Lamborghini, Lotusa, BMW czy Mercedesa. Jest i Aston Martin, promowany teraz na ekranach kin w najnowszej części przygod Bonda, jest jeszcze amerykański Chevrolet oraz Ford. Duzy wybor modeli, duza i wyraźnie wyczywalna jest róznorodnosć prowadzenia kazdego z pojazdow, ale pod warunkiem szarpania w wersję na PS2. Edycje z Xboxa i GCN-a, za ktorych developing zabrał się wewnętrzny oddział EA (w przypadku drugiego Soniaka BLACK BOX), zostały okrojone ze sporej ilości samochodów, nie pytaj czemu, chodzi chyba o jakieś przelewy bankowe...

Fentastycznie potraktowano ilość i żywotność głównych trybów zabawy. Całość oparto na zesadzie dwoch głównych trybow (Championship oraz tytułowy Hot Pursuit), w których zlokalizowano po trzydzieści zadań do zaliczenia, uszeregowenych na zasadzie "drabinki". Cele są rózne: raz zwykły wyścig, innym razem Knockout, ucieczke przed policją czy też odpalenie "koguta" i pogoń za drogowymi piratami. W trakcie zaliczania kolejnych zedań nabijasz punkty pozwalające odblokować nowe fury, m.in. punktowana jest widowiskowe jazda gdy euto zawiśnie na moment w powietrzu. Animacja przechodzi wówczas w tryb "matrixowy", z kamerą obracającą się na sekundę dookoła auta - bardzo efektowne, jakze typowe dla EA [Ś: irytujące po pewnym czasie]. W dowolnym momencie możesz zwolnić animację wciskając specjalny przycisk, a jakby tego było mało [illegible] aktywujesz ognistą kulę, która pędząc [illegible] przodu przez kilka sekuod pokazuje najbliższy fragment trasy. Fajna rzecz do odkrywania skrótów przydaje się też kiedy na ekranie niewiele widać, np. na skutek dymu z płonącego [illegible] lasu przechodzącego przez środek jezdni tornado itd.

Wiśnia. Trasy są odpowiednio długie, [illegible] pomysłowicie zaprojektowane, z dużą liczbą [illegible] urywanych zmyślnie rozjazdow i [illegible] ów, możliwością wyjeżdżania [illegible] sko poza drogę, a przy okazji [illegible] udanie odwzorowano je graficznie. Sporo niezłych obiektów na poboczach, motywy przejazdami przez strumien płonącym lasem a wreszcie pomykaniem







w tunelu wykutym w skale (zmyślny wjazd, huh?) Jest pozytywnie Xbox i GC dają plamę z krótszymi trasami, z mniejszą ilością skrotów i obiektów, np. nie ma płonącego lasu i strażeków.

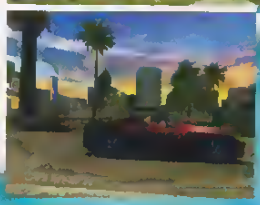
Brakuje mi jedynie ruchomych elementów otoczenia, pokusiłbym się o bump-mapping newierzchni drogi, a i leżące na ziemi liście jak na mój gust powinny się unieść do góry po przejechaniu przez nie z szybkością ponad dwustu kilometrów ne godzinę Niby drobiazg, ale widoczny Modele samochodów pierwszorzędne, teksturki dobrane wręcz wzorowo [Ś pojazdy na Xboxie wyglądają najlepiej · lepsze tekstury i bump-mapping dają radę] [Shi co nie znaczy, ze na PS2 wyglądają duzo gorzej - jak dle mnie różnica jest niewielka] Animowany kierowca siedzi w środku, jest wizualizacja uszkodzeń - mama, ele jest I jeszcze coś, przytrzymaj się krzesła wersja na PS2 jest wizualnie najlepsza [Ś bla, bla], odstawiając GaCke i X-a Sprzęty Manana oraz Billa wyraźnie ciąwią się z engine em NFS HP2 [Ś bla bla] [Shi przejrzyj na oczy!] {HIV Shiva, nie wiem co brałeś, ale tez to chcę,}, animecje kuleje, nie czuć tak wyraźnie prędkości oferowanej na drugim Soniaku. Ponadto otoczenie, np. w postaci drzew, to jakieś tandetne bitmapy [Ś zgoda] Jest wyraznie gorzej, pytanie tylko czy specjalnie, czy tez inny developer po prostu nie sprostał zadaniu

Sciera: Wyjaśnijmy sobie coś mylisz 'dizajn' tras z jakością grafiki [Shi bla, bla] Tresy na PS2 są najlepsze, zgoda, ale trzebe wyraznie zaznaczyć, ze jakość grafiki na tę konsolę jest slabsze technicznie jest tu berdziej zróżnicowane oteksturowanie - i fajnie, ale te tekstury są slabe i ziamiste - to raz Dwe framerate jest kiepski, najgorszy jest właśnie na Czamuli (HIV podziela moje zdanie) Co to za SPEED, jeśli gra nie chodzi płynnie (pamiętacie NFS-y na PSX?), dodatkowo momentami szarpiąc Xbox i GC dają sobie lepiej radę, ale tylko z widoku FPP gdy tylko przełączymy na widok z pojazdem, engine zaczyna się krztusić. I na koniec ostatnie sprawa efekty, w szerokim znaczeniu tego terminu, na GaCku i X-klocu są lepsze, począwszy od bump-mappingu, poprzez różne efekty "oświetleniowe" (np. swietnie zrobiono promienie słoneczne przezierające przez korony drzew w oddali - jedąc klifem widać wspaniałą 'powierzchnię' morza, podczas gdy na PS2 jest to "niebieska paćka")

Shi: Chybe gramy w dwie różne gry! Mam gdzieś, ze na Xboxie zastosowano lepsze, mocno "procesozerne" efekty - jako całość najładniej prezentuje się wersja PS2 [Ś ślepy!] W domu mam obe sprzęty, zgadnijcie na którym gram w ten tytuł ? Ahe i jeszcze jedno, we wszystkich wersjach gry mamy do czynienia z minimalnym pop-upem i dalekim horyzontem, co momentami owocuje kapitalną panoramą terenu

I jeszcze cos Widowiskowość. Jeśli tego szukasz w grze wideo, właśnie znalazłeś. Udanie opracowano całą





otoczkę związaną z ucieczkami przed glinami bądź samo wcielenie się w tych ostatnich. Ponownie na plus wypada wersja PS2, gdzie policja ma nejlepiej opracowane AI - dobrze kombinują, starają się zatrzymać wóz w sposób przemyslany, znacznie trudniej jest zgubić "ogon" [Ś paly na Xboxie są beznadziejne] - czuć adrenalinę napływającą do krwi, podczas gdy w wersjach na Xboxa i GCN-a szybko można odkryć kilka prostych sposobów na omijanie blokady, [illegible] goniącym samochodem [Ś łatwiej uciec, ciężko powalczyć wóz w woz, szkoda, tym bardziej ze dodano tu ciekawy widok od tyłu z góry dzięki któremu widać wszystko jak na dłoni] I jest od razu zauważalna [illegible] uje Atmosferę udanie dkręcają ciągłe nawoływa[illegible] li przez radio, 'speech[illegible] rewelacyjne ze na [illegible] podkład muzycz y uznać [illegible] tylko za średni, moch[illegible] gitarowe granie i cztery pseudo [illegible] trochę bez ikry.





Łykaj bez zastanowienia, jeśli tylko miałeś wcześniej styczność z sumą i grą Ci się podobała. I pod drugim warunkiem - że masz drugiego Soniaka. NFS HP2 jest znacznie bardziej żywotne od BURNOUT 2, co samo w sobie jest wymowne

Ściera: Z tą żywotnością masz trochę racji gra nie nudzi się szybko Ja rowniez polecam Wam wersję na PS2, z lepszą AI policji, lepszymi trasami, poprawionym sterowaniem, większą ilością pojazdów, nieco większa dynamiką Z drugiej strony - z ziarnistymi teksturami i mało płynnym framerate'em, to trzeba dodac

Shiva: Marudzisz)! A wiecie, ze po zaliczeniu wszystkich zadań zdobywa się Ferrari F50, które ma widok z kokpitu!□

RANKINGI zg(Red.)dzioli

W ostatnich dwóch miesiącach producenci zasypali nas nowymi tytułami, a do pełnego obrazu sytuacji brakuje jeszcze kilku gier, które zrecenzujemy za miesiąc (już gramy)
Co polecają zg(Red)ziole ?

HIV
Lubi zarowno arcade'owki jak i symulacje
1. ---------- Burnout 2
2. ---------- WRC 2
3. ---------- Shox
4 ---------- Colin 3
5 ---------- TOCA RD

Ściera
Lubi arcade'owki - nie zraza go sportowy czołg albo gwiezdny śmigacz. Liczy się grywalnosc.
1 ---------- Burnout 2
2 ---------- Shox
3 ---------- Sega GT 2002
4. ---------- WRC 2
5 ---------- Colin 3

Gamera
Gra głownie w symulacje, lubuje się w ustawieniach i zwraca uwagę na aktualne licencje
1 ---------- F1 2002*
2 ---------- Burnout 2
3 ---------- WRC 2
4 ---------- Colin 3
5 ---------- TOCA RD

* recenzja za miesiąc

WERDYKT SHIVA & ŚCIERA

EA | WYŚCIGI | Players 1-2

6 7 7

7+*

PLUSY	MINUSY
▲ lepsze tekstury, więcej efektow	▼ mniej wozów, niepełne trasy
	▼ wyrazne zwolnienia

OCENY ZGREDZIOLI: MYSZAQ 8

WERDYKT SCIERA & SHIVA

EA | WYŚCIGI

GRYWALNOSC:

7 7

8*

PLUSY	MINUSY
▲ zachowany klimat serii	▼ drobne zwolnienia animki
▲ świetne tryby	▼ przeciętny framerate
▲ AI policji	▼ brakuje ruchomych elementów otoczenia

OCENY: DZIADU 8+, KUJOT 7+, GAMERA 8, MYSZAQ 8+ NOŚNIK - DVD

* - ocena gry jest wypadkową ocen Shivy i Ściery

Tegoroczna odsłona zmagań COLIN'a nie sprostała stawianym jej oczekiwaniom - CODEMASTERS nieco pokpiło sprawę, serwując odgrzewanego kotleta, a i to na sterym oleju. Za sprawą SONY, niczym diabel z pudełka zjawia się sequel WRC. Barwy blakną, dźwięki cichną. Wyczekiwanie... Niepokój. Początki są zawsze trudne te nastroje i subtelności... Po odpaleniu gry i łyknięciu pierwszego rajdu, oczywiście prawię o otwierającym sezon Monte Carlo, ma lica nabrały różowego koloru, na gębie pokazał się banan. Mając w pamięci skopaną dynamikę, która praktycznie zawazyła o ocenie "jedynki", odetchnąłem z ulgą i zadzwoniłem w te pędy po kumpla (hi Dziki!), aby wespół z nim chłonąć EXTREME.





■ No zdjęciu po lewej str... replayowe ujęcie z helikoptera. Po chwili następuje potężny zoom na furę. Wow!



Licencja. Pełna, do A do Z, obejmująca tak samochody (7 sztuk WRC w pełnym rynsztunku), jak i kierowców oraz rajdy. W tym tamacia twórcy gry uciekli się do szczwanego występku, za co cześć im i chwała. Mianowicie, rajdy obejmują dopiero co zakończony sezon 2002 (przeto teraz miała miejsce 49 edycja Rajdu Grecji, a w grze sygnowany jest taką własnie liczbą), natomiast składy teamów obowiązujące na kolejny sezon - 2003 (COLIN nie jezdzi Xsarą, bowiem w grze nie jest obecny z tytułu zobowiązań licencyjnych). Rajdy uświadczysz tu wszystkie, które znajdują się w rzeczywistosci w eliminacjach (od MC po Wielką Brytanię, 14 szt.). Na kazdy z nich składa się 6 OS-ow, ew. SSS (wyścigi równoległe), do tego dochodzą wersje alternatywne wybranych OS-ów oraz ich "rewersy" (plus rajd bonusowy - "wariacje na temat"). Nie liczyłem, ale jest tego od zatrzęsienia. Naturalnie, tryb Championship można połknąć za kierownicą dowolnie wskazanej maszyny. Ponadto występują Single Race (napierasz losowo wybraną turą na losowo wybranej trasie), Time Trial, Head To Head (Vs.), a tekze Custom Rally, Custom Championship i WRC Challenge (kody do wpisania na stronie www.wrc.com). Tyle o sprawach przyziamnych, teraz czas na konkrety.







To, co autorzy uczynili w kwestii tras, to wg mnie poezja. Są techniczne do tego stopnia, ze z powodu irytacji nie raz ciśnąłem padem o podłogę, przeklinając pod nosem z grubej rury. Ogrom zakrętów, łuków, hopów, szykan i wszelkiego rodzaju przeszkadzajek, pokroju kamieni i nasypow, sprawiają, ze w EXTREME gra się wyśmienicie. Absolutnym mistrzostwem jest dla mnie Rajd Kenii - wijące się niczym pędalac OS-y zostały zakombinowane na śmierc, w efekcie czego niezwykle trudno utrzymać furę na drodze, jeśli mozna tak szumnie nazwać umownie wytyczony i lekko utwardzony szlak, a jeśli do tego dorzucić kaprysy aury (śnieg, mgła, deszcz), błotniste kałuze, "watar splashe" i uwzględniający te anomalia model jazdy, to trzeba powiedzieć jasno i wyraznie jest młodzieżowo, nawet bardzo.

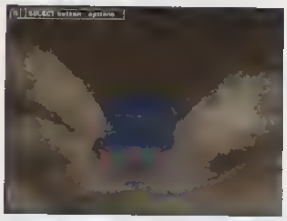


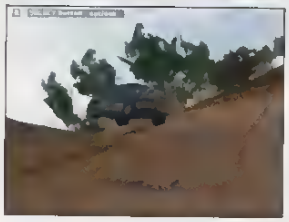
Model jazdy, jaki został zaimplementowany w "jedynce", uległ minimalnej poprawie, co znaczy mniej więcaj tyle, ze jest wyśmienity. "Rzucanie psem", ślizdy, efektowne i efektywne cięcie łuków, truwanie na hopach i reakcje tur po lądowaniu - wszystko gra i buczy teoretycznie nie można się do niczego przyczepić. A jednak! Jak na mój gust, to lekko zniwelowana grawitacja daje o sobie znać: samochody zbyt łatwo przemierzają dziesiątki metrów w powietrzu, to samo tyczy się wybijania z nasypów. To jednak jedna strona medalu, bowiem druga cieszy jak cholera: grając na jednym z widoków z kamery osadzonej wewnątrz pojazdu (takze FPP), kilkakrotnie musiałem zmianić pampersa wskutek wiedomo czego, co zostało spowodowana wirtuozersko oddanym klimatem - fura trzęsie się ne prostopadłych nierównościach wymownie do bolu. Efekt wyśmienicie potęguja praca Duela - synchronizacja i intensyfikacja na pożądanym poziomie (dodatkowo mozna szarpać ne wyspecjalizowanych kierownicach: zabawce Logitechu oraz Speedster 2 - wypas z plandeką). Kolejnym zgrzytem jest, moim skromnym zdaniem, lekka nutka arcade na OS-ech asfaltowych. Ma to wydzwięk w postaci dziwnago "kopa", jakiego wóz dostaje w momencie gdy po wyjściu z zakrętu dodać mu gazu. Mozna odniąść złudne wrazanie, ze posiada napęd na tylną oś (normalnie Viper,), ale petent mozna wyczuć i opanować. Mimo wszystko... je rozumiem, ze podtrzymywanie turbo przez kierowców (jednocześnie deptają gaz i hamulce - właśnie dlatego w turach WRC padały znajdują się blisko siebia) może w rzeczywistości nieść ze sobą takie zachowanie 300-konnego potwora, tyle ze nie spotkalem się jeszcze z podobnym patentem w growej adaptacji WRC. Dziwne, ale do przełknięcia. Nie zmienia to postaci rzeczy, ze model jazdy w WRC2: EXTREME jest wyśmienity. Wart wzmianki jest rowniez fakt, ze w EXTREME opracowano znacznie dłuższe OS-y niżli w "jedynce", więc przygotuj się nawet na blisko 10-minutowe cioranie. Ufff... mozne się spocić, rywalizacja jest ostra.

Byłoby nietaktem nazwać hurtownię religijnych gadżetów "Piłat", byłoby nim również stwierdzenie, że WRC2 nie jest najlepszą symulacją WRC, jaka istnieje obecnie na rynku.



WRC EXTREME





Oprawa graficzna uległa lekkiemu tuningowi. Cechy szczególne to bardzo ładne modele samochodów, konkretna wizualizacja uszkodzeń (nb w tej części auta nie sypią się w drobny mak tak łatwo, jak w prequelu, nie można też np zarznąć układu kierowniczego), a także stojące na wysokim poziomie, "równa" oprawa graficzna tras. Złapałem się na podziwianiu pięknych widoków towarzyszących Rajdowi Monte Carlo (stroma podjazdy i zjazdy, spontanicznie wijące się serpentyny - widać jak na dłoni nie tylko zbocza gór, ale i biegnącą po nich trasę), obczajaniu bogactwa fauny podczas "Safari", czy też zabudowań, które występują tu i ówdzie. Efektu dopełniają fachowo brudzące się nadwozia, ładnie opracowane światła naparzające nocną porą (efekt nie jest wolny od przekłamań, np wg mnie "elektrownia" nie oświetla zbocza w dół), czy też szczegóły a'la ptaszki wzbijające się do lotu, tudzież helikopter relacjonujący zmagania na żywo (Eurosport? Hejooo!). Replaye zyskały nową ujęcia, więc jest się czym bawić. Animacja pocina gładko i szybko, nie ma mowy o chrupnięciach. To mi się podoba! Nie mam również zastrzeżeń do dynamiki - jest bardzo w porządku i wreszcie czuć, że me się pod nogą wanata z napędem na 4 koła. Gorzej, niestety, wypada warstwa audio. Ne próżno bowiem nasłuchiwać tu głośno ryczących silników, "strzelów" budzących trwogę i podziw zarazem, czy też piszczącego donośnie zawieszenia. Efekty zostały nieco stłumione. Mierzi także dźwięk opon piszczących ne asfalcie, kojarzący się z rysowaniem trampkami na parkiecie w sali gimnastycznej. Całość ratują doskonała efekty dobiegające z otoczenia (świerszcza i cały harmider, jaki wzbudzają kibice: piski, krzyki, nawoływania, bębenki), a i wyśmienita ścieżka dźwiękowa (intro, Replaye, menusy), technieste kawałki pokroju genialnego "Come with Us" od Chamical Brothers (hi Shiva!) brzmią przekozacko, tyle że nie do końca pasują do klimatu rajdów WRC.



SONY nie spoczęło na laurach i odwaliło kawał dobrej, rzemieślniczej roboty. Byłoby nietaktem nazwać hurtownię religijnych gadżetów "Piłat", byłoby nim również stwierdzanie, że WRC2 nie jest najlepszą symulacją WRC, jaka istnieja obecnie na rynku. Istnieją takie szanse za gra CI się nie spodoba, jak na odbycie 'randki' ne jachcie z Pamelą Andarson;) Nie jest to jednak krąga otwarta dla kazdego. Czytelnike. Dlaczego? W odniesieniu do OS-ów szutrowych, WRC2 niebezpiecznie zbliza się do cienkiej linii, która oddziela gry wideo od rzaczywistości. Dumny zem jest niezwykle, iz mam okazję napisać te słowa, wrzucając płytkę z grą do Czamuli nie licz ne świetną zabawę, relaks i rozluźnienie. Zamiast dobrego nastroju, zaopatrz eię w kombinezon ochronny, porządny hełm z klimatyzacją, fotel kubełkowy, no i obowiązkowo skontaktuj się ze swoim mechanikiem - bardzo, ele to bardzo będziesz go potrzebować, hłehłe! Bo w przypadku tej pozycji - granie to ciężka robote, mordega wręcz, aczkolwiek pełna satysfakcja jest gwarantowana, wliczona w koszty.□

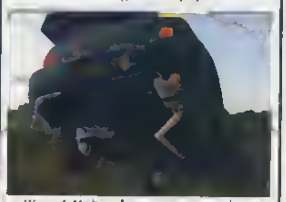
Detale



■ Samochody w WRC2: EXTREME zostały wykonane z imponującej liczby poligonów, aczkolwiek do modelów z GT3 jeszcze trochę im brakuje.

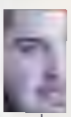


■ Zwróć uwagę na szczegóły: atrapa i widoczne za nią pierdoły, logo, wyjęta lampa... Aha, można "freezować" ujęcia na Replayach!



■ Wypas! Można dostrzec nawet podwozia fur - wydech 'od początku do końca'.

WRC2 rządzi



Dużo dynamika jazdy (to już nie jest "jedynka") wysmienita oprawa audio-wideo, pełna licencja no kierowcow i zespały, rozszerzona ilość trybow rozgrywki oraz imponująca liczbo OS-ow w pełni zaspakają nobywcę tej gierki - m.in. MNIE. Bez problemu znawcy tematu (czyt. kibale rajdow) dojrzą tu znane odcinki widziane w przekazach telewizyjnych. Super! Zwolennicy serii COLIN i jej choraktecystycznego modelu jazdy mogą mieć zastrzeżenio - auta zachowuje się na początku (tym bardziej jesli ostatnie dni spędziło się z COLINem 3) dosc 'nerwowo', powiedziałbym nawet arcade'owa, ale to tylka pierwsze wrażenie. Jedyne, co mnie irytuje, ta dziwne zachowonie samochodu przy "otarciach" o barierki i murki przydrożne (wiwat Monte Carlo). Trzeba naprawdę uważać i nie można sobie pozwalic na jakies szaleństwo i brawurę. Gra sprawiła mi miłą niespodziankę - dlatego oceniam ją tak wysoka, wyżej niż trzeciego COLINa.□

9

WERDYKT



SUB REBELLION

SUB REBELLION (w Japonii - U-UNDERWATER UNIT) dobrze trafił - ostatnio jestem na fali zainteresowania okrętami podwodnymi, to i po tytuł dotyczący tej właśnie tematyki sięgnąłem chętnie. Niestety, chęć odwzorowania realiów panujących w oceanicznych głębinach wyraźnie nie współgrała z chęcią uczynienia rozgrywki atrakcyjną dla Gracza. Koniec końców, powstał [illegible] nijaki.



Fabułka rodem z thrillerów Jasia Kowalskiego - potężny wstrząs sejsmiczny sprawił, że ziemskie kontynenty znalazły się pod wodą. Ludzie, którzy przeżyli zamieszkali w podwodnych metropoliach. . Bla, bla - daruję Ci większą część tych bzdur, Drogi Czytelniku. Idea jest taka, że musisz uratować świat przed wrogim Imperium! A jakże, rebelia i te sprawy - tyle że w otoczeniu bąbelków.



Cały wic polega na wykonywaniu kolejnych misji i zaliczaniu nie sięgających się na oryginalność zadań, jak na przykład zniszczenie wrogich min, puszczenie na dno wrogiej floty itd. Jedyną rzeczą wartą uwagi jest możliwość przemieszczania statku nie tylko do przodu i do tyłu (tudzież na boki), ale również w górę i w dół (głównie po to, by wymanewrować wrogie torpedy, jak Marko Ramius w 'Polowaniu na Czerwony Październik'). Fajna rzecz, tyle że wiąże się z największą wadą gry - brakiem dynamiki. Ja wiem, że to kupa żelastwa i nie sposób poruszać się nią szybciej, ale chyba chodzi o komfort w graniu, nie zaś bieg sprinterski emerytów, nieprawdaż? Fajną sprawą jest tzw. aktywny sonar - by ujrzeć cokolwiek na radarze, musisz "pingnąć" (wysłać impuls sonarowy), co automatycznie zwraca na Ciebie uwagę wroga. Na temat wykonania nie będę się rozwodził, bo jest takie, jak cała gra - mieści się w "górnej warstwie stanów średnich". Można pograć □



WERDYKT — KOSO

IREM SOFT — STRZELANINA

1 Player — PS2 Memory Card 150KB — 6 6 6 6

PLUSY	MINUSY
▲ ma swój klimat	▼ krak dynamiki
▲ płynny ruch łodzią	▼ przywódca

OCENY ZGREDZIOLI: HIV 6-

6-

NOŚNIK - CD



STRATEGICZNA Metropolismania

- Wydawca Natsume
- Grafika/Dźwięk 4/4
- Akcesoria 1 Player, 1005 KB

Powszechnie wiadomo, że Japończycy mają bardzo dziwne pomysły, jeżeli chodzi o gry (choć nie tylko). To wymyślą symulator jeżdżenia tramwajem, to znów zaskoczą możliwością wcielenia się w chomika, który próbuje zaskarbić sobie względy innego chomika. I takim właśnie japońskim odchyłem od normy jest też METROPOLISMANIA - czyli coś jakby SIM CITY przemaglowane na potrzeby skośnookich braci.

W grze przyjdzie nam sterować jednym z najbardziej głupkowatych bohaterów, jakich kiedykolwiek moglibyśmy spotkać na ekranie, którego zadaniem jest zbudowanie miasteczka, w którym ludzie będą żyli w miłej atmosferze. Najpierw za pomocą magicznej kredy narysować trzeba ulice, wzdłuż których będą powstawały domki różnych rodzin, restauracje, sklepy itd. Przed szaleństwem z kredą należy wszystko rozsądnie rozplanować, gdyż później już nie będzie można nanieść poprawek. Kreślimy więc drogi, przyjmujemy polecenia budowy, chwilę czekamy i już pierwsze wielkogłowe ludki pojawiają się na ulicach - miasto zaczyna powoli tętnić życiem. Teraz przystępujemy do realizacji naszego nadrzędnego celu - stworzenia miłej atmosfery. Musimy po prostu rozmawiać, rozmawiać i jeszcze raz rozmawiać z rezydentami, tudzież rozwiązywać pojawiające się problemy, dzięki czemu wzrusta nasze powiązanie z każdym mieszkańcem. To właśnie jest kluczem do stworzenia miłej atmosfery, dzięki temu możemy też otrzymywać kolejne zlecenia na budowę różnych obiektów (np. jedna rodzina poleci swoim znajomym osiedlenie się w Twoim miasteczku). Ot, wszystko brzmi głupkowato i dokładnie takie jest to wszystko w praktyce. Grafika jest bardzo prosta, sterylna, choć kolorowa, a w tle przygrywa nam muzyczka pochodząca chyba sprzed kilku epok - po prostu kompozycja idealna.

Gra jest idiotyczna, choć bluźgać na nią nie mam zamiaru. Może po prostu jestem już za stary na takie zabawy, w METROPOLISMANIA zupełnie mnie nie kręci. Sądzę jednak, że gra ma szanse dobrze trafić w gusta młodszych odbiorców. Proste, kolorowe, "słodziutko" głupie - [illegible] 4

Gry nowatorskie mają u mnie kredyt zaufania i doceniam ciekawe pomysły i z chęcią podnoszę za nie ocenę. Jeśli jednak nowatorstwo ubrane jest w ubogie szaty - a tak jest w przypadku LOONS - to, chociaby wił się i zębami szarpał wykładzinę, więcej niż widzisz w "ocenianczce" postawić nie mogę.

Etatowe przygłupy "Zwariowanych Melodii" - Bugs, Daffy, Sylwester i Taz podbijają Hollywood. Przynajmniej w teorii, bo istotą tegoż tytułu jest zrobienie na ekranie możliwie największego syfu. Wszystko w konwencji multiplayerowego "im mniej widzisz, tym lepiej". Rozgrywka odbywa się na planie filmowym (mamy do wyboru kilkanaście różnych dekoracji parodiujących m.in. "Titanica", "Gwiezdne Wojny" czy "Indianę Jonesa"), a kierowana przez Gracza postać musi zostać gwiazdą, czyli wyrznąć się na tle trzech oponentów. W jaki sposób? Trzeba walić rywali młotkiem po głowie, wykorzystywać interaktywne fragmenty otoczenia, by zrzucić nań kowadło, wspiąć się na wyższe piętro w celu zdobycia power-upa umożliwiającego miotanie błyskawic itd. W zamyśle to nawet fajne, ale "w praniu" sprowadza się do biegania w kółko i nawalania w jeden przycisk. Samotny Gracz znudzi się po dwudziestu minutach grania, większa ekipa może się pobawić chwilę dłużej - pod warunkiem, że do gry będzie dodawana darmowa flacha z pingwinami na etykiecie. □ [Koso]





MULTIPLAYEROWA Loons: Fight for Fame

- Wydawca Warthog
- Grafika/Dźwięk 3/4
- Akcesoria 1-4 players

PK Out of the Shadows

Kaczor Donald to fujara, nieprawdaż? Ofiara losu, koleś który potyka się o własne "nogi" i generalnie przypomina głupią, rudowłosą Indiankę z blond rzęsami na karku. Jako mało angażujący się w wykonywaną robotę "strażnik mienia" zapada w głęboki, błogi sen, aby po przebudzeniu dowiedzieć się, iż Planetę atakują kosmici. Ba, którzy inny, skoro nie kosmici! Jakiś tajemniczy byt zwanowanego profesora przestacza głupkowatego Kaczora w super bohatera i...

I co dalej? Ano, standardowo - Donald przemierza poziomy, rachując kości oprawców z pomocą laserowych zabawek a i ratuje pojmanych przez kosmitów naukowców, którzy tkwią w kokonach (a'la ofiary "Obcych"). Akcja przypomina przygody Bandicoota tak pod względem rozgrywki, jak i klimatem (wybrane poziomy boss itd.). Kamera podąża grzecznie za plecami herosa (sporadycznie z boku), notabene często się gubiąc i utrudniając walkę oraz kicanie po platformach. Ty zaś czynisz swoje. Mankamenty? Po pierwsze gra nieco nuży szczególnie w początkowej fazie zabawy za sprawą kiepskiego designu poziomów. Później rozkręca się w ostrym tempie (Area 52, laboratoria, statek-baza kosmitów), więc ew. przygotuj się bardziej na strzelaninę niż platformówkę z krwi i kości. Owszem, zbieranie artefaktów-gadżetów (całkiem fajne patenty np. zdalnie sterowany pojazd wpuszczany do labiryntów, samonaprowadzane rakiety leniwa a la Rayman) oraz skakanie tu i ówdzie stanowią siłę napędową zabawy, jednak strzelanie, a raczej naparzanka daje sporo przyjemności. Szkoda jeno, że system naprowadzania przeciwników w połączeniu z ogłupiałą kamerą potrafią zepsuć sporo krwi, a i małe zróżnicowanie alienów nie cieszy (ok. 6 rodzajów).



PK (to kryptonim Donalda,) w końcu zostaje super-hiper-duper Kaczorem (nowy uniform i tegas...) ale czy da radę - z Twoją pomocą - uratować Planetę? Hm, tak jak wspomniałem, gra rozpędza się w miarę przyzwoicie, ale nie oferuje niczego, co mogłoby wprawić Cię w oslupienie, Czytelniku. Tuzy pokroju RATCHET&CLANK lub JAK&DAXTER wciągają PK noskiem, SPYRO również, choć z drugiej strony - to zupełnie inna liga. PK polecam zatem Graczom mniej wymagającym, przede wszystkim latorośli (choć nie ma co liczyć na słodki klimat i bajkowe scenerie wprost przeciwnie - jest zimno*). Mnie lekko wessało, lecz zanim się obejrzałem - gra pękła (ok. 5 godzin szarpania). No i grafa - niby to cel-shading (Donald, przeciwnicy i wybrane elementy otoczenia), ale żadna rewelka (ogólnie engine średnich lotów). Tak jak cała gra □



WERDYKT — HIV

UBI SOFT — PLATFORMOWA

1 Player — PS2 Memory Card 319KB — 6 6 6

PLUSY	MINUSY
▲ wyżywka	▼ kamera
▲ godziny Disneya... tfu! PK'a:)	▼ system namierzania przeciwników

OCENY ZGREDZIOLI:

6

NOŚNIK DVD

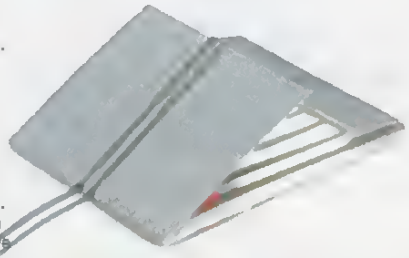
Pifa

Micro Machines

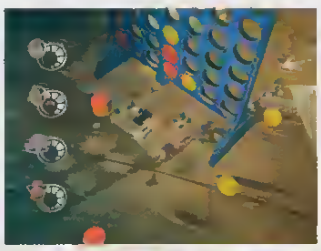


Jak podaje GUS, w Polsce w latach dziewięćdziesiątych najpopularniejszymi samochodami na drogach były te małe, o niskiej pojemności silnika. Słowem "maluszki". Cóż, lepsze to od miniaturek. Choćby takich, jak w serii MICRO MACHINES. Najnowsza odsłona wjechała właśnie na platformy zwane powszechnie Next Genami, czyniąc to jednak w sposób na tyle cichy, że raczej niewielu obejrzy się by zobaczyć "co to, kto to?".

Jest tekie określenie... hmm... profanacja. Wprawdzie nie doszło do niej w przypadku MM - ez tak źle nie jest - ale było blisko. Niebezpiecznie blisko. Nie może być bowiem tak, ze gra na konsoli o dużej mocy, po stokroć bijącej technologicznie choćby 32-bitowe PlayStation, wygląde i prezentuje poziom zbliżony właśnie do wersji z poczciwego Szeraka. Kilka wieków temu ktoś krzyknąłby "liberum veto!", dziś miłośnik dresu, ciężarków i utlenianych blondynek posłuży się grzecznościowym zwrotem: "a wpie... chcesz?!". Hmm. Kiepskie wizualnie menusy pozwalają na wybór kilku trybów: mistrzostwa, czasówka, zwykły wyścig bądź trening. Z ciekawszych rzeczy warto odnotować BombTag, gdzie na podzielonym ekranie rywalizuje ze sobą maksymalnie do czterech osób. Jest jedna bomba, jesteś Ty i trzech przeciwników, celem zaś przekazanie komukolwiek z nich niebezpiecznego ładunku i nie pozwolenie wrzucić go sobie ez do momentu, gdy wybuchnie. Proste i, niestety, szybko się nudzi. Tras zaaplikowano ogółem osiem sztuk, plus to co odkryjesz zeliczając tryb mistrzostw. Dodam jedynie, ze zaliczenie tego ostatniego zajmuje dwie - trzy godziny i w zasadzie tyle czasu spędzi z MM przeciętny Grecz szarpiący w pojedynkę. Zdecydowanie za krótko.



Małe ludziki z małymi pistorkami, małe pojazdy z małymi silnikami - fajnie. Mało rajcowności, mało zmian po przesiadce na maszynki NG - nie fajnie.



Jezdzące po akranie małe samochodziki czy też pływające - niewiele większe - motorówki pratendują jednak do miena zabawy wieloosobowej, w stylu "party game". I przez taki pryzmat trzeba na najnowsze dziecko CODEMASTERS (tu pod znaczkiem INFOGRAMES SHEFFIELD - wiesz, podchody, przelewy, wykupywanie firm - biznes jednym słowem) spoglądać. Szkoda ze nie pokuszono się o rozbudowenie zmageń do ośmiu pomykających jednocześnie postaci - byłby pewnia spory, duzo większy zamęt, a czy nia o to właśnie częściowo chodzi? Choć nie ukrywam, ze bewiąc się w czwórkę, tez radości jest sporo. Rozgrywka w niczym nie odbiega od schematu poprzednich części, dziewięćdziesiąt procent sukcesu to znejomość tras i kazdego najbliszszego zakrętu. Pozostałe dziesięć umiejętne używanie dopalacza oraz power-upów. Wracając do postaci, do wyboru mamy kilke całkiem ciekawych charakterów, jak to zreeztą zewsze było od samego początku serii, m.in. jakiegoś zombie, policjanta z typowo amerykańskim wyrazem twarzy czy stylowego pleyboya odwalonego niczym na obrazku z lat 80.



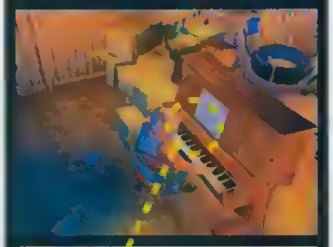
Największe rozczarowenie przynosi oprawa graficzna. Właściwie nie wprowadzono tutaj praktycznie niczego nowego w stosunku do wersji z PSX a, bo przeciez rozmycie tekstur tek naprawdę zmienia niewiele. Średnio dobremu programiście wrzucenie sprzętowo obsługiwanego efektu zajmuje nie więcej niz godzinę. Farse. Kulejąą tekstury, nie ma zbyt wielu detali, jedynie animacji nie mogę nic specjalnego zerzucić. Ponadto troezeczkę zwiększyłbym dynemizm rozgrywki, momentami łapie się człowiek na tym, za pomyke semochodzikiem i wcele nie przeszkadza mu to zająć w tym czasie myśli czymś zupełnie innym. Czyli coś jest nie tak.

Coś jest nie tak, a ja jestem na nie. Nowe MM nie przynosi juz tyle radości, co poprzednie części. Lepiej pozostać przy "trójce" bądź MICRO MANIACS (PSX), pieniądze z kolei spożytkować na któryś z całej masy hitów atakujących ostatnio PS2 i Xboxa. Lepiej zaprosić intrygująco-magnetyzującą kolazankę/kolegę i udać się w jakieś mile miejsce. Lepiej... Huh, dość, bo zabraknie mi pomysłów ne kolejny tekst. Zawiodłem się na MM, to wszystko □

PS. Nie ma większych różnic pomiędzy warsjami na X e i PS2 jedynie zeuważalnie ezybciej ładują się na tym pierwszym trasy co plus stanowi dość znaczący.

TRASY SĄ...

...ciekawie zaprojektowane, jak zawsze zresztą. Cała filozofia gry w MM opiera się na zapamiętaniu praktycznie każdego zakrętu, skrótu i rozstawienia dopalaczy, a następnie odpowiednim wykorzystaniu znajomości trasy. Tradycyjnie ścigamy się w różnych dziwnych miejscach: po stole, w ogrodzie, w rynnie itp. Miejscami natrafić można na interaktywne elementy, ale nie jest tego zbyt dużo; najbardziej brakuje mi jakichś konkretnych skrótów, niekoniecznie łatwych do zlokalizowenia. Trasy są bowiem miejscami trochę zbyt proste, zbyt czytelne. A może to tylko ja marudzę?





MOJE TRZY GROSZE

Seria owa zawsze przysparzała mi sporo radochy. Niestety, kolejna odsłona nie zaskakuje pod żadnym względem. Model jazdy "resorkowaty" (in plus), konieczność wykucia tras na blachę, power-upy. To wszystko. Faktem jest, ze niektóre patenty mile zaskakują (np. jazda po grubasie zażywającym kąpieli;), ale... zestarzałem się i wolę np. GT3, bleble! Generalnie nie jest źle, a jeśli masz do czynienia z serią po raz pierwszy - zaopatrz się w kumpli, chipsy i piwo, gdyż będzie się działo (Multiplayer).□

6+

HIV





Piła

CONTRA
SHATTERED SOLDIER™



Stara szkoła powraca! I banda zaplutych, zarośniętych i zapitych meneli ("Drużyna AA" - z pewnością kumple Dziada) przemknęła przez ekran, potykając się o siebie...

Tytuł, proszę państwa, wyrwany niemal z realiów rynku - pokazujący im lekkiego "fake", trzymający się własnych kanonów. Mówię o nowej wersji gry CONTRA, która lata swojej świetności przeżywała na SNES-ie, a obecnie atakuje PS2 jako SHATTERED SOLDIER. Twórca - KONAMI, więc renderowane intro pokazuje efektowna i dynamiczna zmagania dwójki głównych bohaterów (swoją drogą babka nazywa się Lucie - tak samo jak laseczka mając wystąpić w drugim DMC. Czyżby zmowa japońskich developerów? Hmmm...). Ale czy reszta gry jest równie ciekawa?



W ogólne zasady typowego, scrollowanego shootera 2D wciśnięto trójwymiarową grafę. Mamy więc kamerę ładnie przesuwającą się w którąś stronę, scrollowana tło, ściśle wytyczoną ścieżkę dla głównego bohatera, a do tego wszystkiego masę trójwymiarowych brył tworzących pierwszy plan (w tym przeciwników). Czyli klasyczna strzelanina "leć w prawo, wal z rury i o nic ziomków nie pytaj", tyle że ubrana w oprawę podciągniętą pod obecne standardy. Ciekawie to wygląda, bo przy tym wszystkim animacja skaczącego chłopka, tabunów wrogów, czy sposób prowadzenia ognia - wypisz, wymaluj - przypomina stare strzelanki. Klimat bitmap i piksalowych rozbtyków leniwie gdzieś się nad tym unosi.



Design wielkich mechów, lodzi podwodnych zmieniających się w roboty, halikopterów w mechaniczne owady, jakichś wielkich żółwi, bezkształtnych ciaisk z ludzkimi głowami, meduz rzygających robakami, zasługuje na uznania. Zyskały wiele przez pełne, poligonala wykonania (wielki robot lecący w chmurach, który wystrzeliwuje łańcuch i zaczyna śmigać po wodzie za motorówką - to mogli wymyślić tylko Japończycy!). Takstury opracowano ładnia, tak samo zrasztą jak naprawdę efektowna eksplozje, rozbłyski i ogólna fale ognia zalewające co chwile ekran. Do tego niaustanną rozwałkę postarano się trochę urozmaicić o sekwencje jazdy na motorze, czy śmiganie na snowboardzia. Nia żaby wtedy nie trzeba było się oetrzeliwać, ale...

Nie jest łatwo. Jest cholernia trudno - precyzując temat. Tutaj Japończycy chyba lekko przegięli, bo raz, że w każdym etapie czeka Cię pojadynek z kilkoma eub-bossami, dwa, że co krok roi się w powietrzu od przeróżnych pociaków, laserów i zmasowanych ataków Alkaidy; trzy, że grę można akończyć tylko w trybie Normal (lub później Hard). I tu wyjaśniania - o ile na najlatwiejszym poziomie masz 90 kontynuacji, o tyle w trybie 'o oczko wyżej' jest już ich zaledwie trzy. Nie jest wesoło, bo zginąć tutaj można równia łatwo, jak wyjść do sklepu po bułki. Poziom trudności cholamie frustruje i jastam pawny, ze bardzo wielu odepchnia od gry. Po części przyczyniło się do tego odrzucenie starego systemu power-upów, które wa wcześniejszych osłonach CONTRY pozwalały prowadzić totalną rzeźnię (tu przez cały czas masz tylko granaty, miotacz i lasar!). Trzeba więc działać precyzyjnia, przy najwyższej koncentracji... To nia jest łatwa i przyjemna pozycja. To oldschool, hardcora, a na dodatek japoński! Już z samej nazwy brzmi groźnia.

Czy nowa CONTRA jest więc tytułem grywalnym? Jak najbardziej, choć przyznaję, że potrzeba trochę santymentu do tej serii, żeby się zmobilizować i nia trzasnąć padam o ścianę... Albo zagrać we dwóch, bo to zawsza i ciakawiej, i odrobinę łatwiej! Po dwóch nieudanych odsłonach z PSX'a, weraja na PS2 prezentuje naprawdę wporzo klimacik.. Co nie zmienia faktu, ze pawnia 60% z Wes nie będzie miało ochoty się z nią szerpać. Ale jaka jest radocha z ukończenia tak hardcora'owej rzeźni!□







Hardcore i powrót do źródeł



Yeahh baby!!! Stara, dobra CONTRA w nowej oprawie graficznej (jak zobaczyłem robota w czwartym etapie, to musiałem zmienić gacie) i muzycznej (wjazd do tunelu w drugim etapie). W tej chwili jest to moja ulubiona gierka na PS2 - płytka jest na stałe w konsoli:). Ale spokojnie... Fajne jest to, że trzeba uczyć się przechodzić poszczególne etapy, uczyć się taktyki na bossów, poznając ich ataki i słabe punkty. Gdy zagrałem pierwszy raz - od razu mnie zabili, teraz na pamięć przechodzę całą grę kiszę tylko raz. Szkoda, że są tylko trzy brania, ale za to spełniają świetnie swoje zadanie. Nie mam absolutnie żadnych "ale" do tej pozycji i liczę na to, że KONAMI już robi drugą część (chłopaki proszę!!!). [COX]

Za trudna, zbyt nudna



Brak dopałek (power-upów) BARDZO zaniżył grywalność nowej Contry. Nie można się przyczepić do wykonania, w tej płaszczyźnie KONAMI stanęło na wysokości zadania. Za dużo jest jednak "niestandardowych" etapów - nie lubię jeździć na snowboardzie, albo latać w powietrzu, wolę biegać chłopkiem i naparzać, bo to sprawia największą frajdę! Zabawa jest skierowana dla hardkore'owców - jest trudna i zmusza do żmudnego wyuczenia każdego etapu na blachę. Czy to źle, czy dobrze, na pewno nieco oldschoolowo i pewnie taki cel przyświecał producentowi. Szkoda, że nie pokuszono się o większą liczbę sekretów, bonusów, bo bez tego zabawa na 1 Gracza dosyć szybko się nudzi, obojętnie czy grę się skończy czy nie. Cóż, 16-bitowa CONTRA (S. ROBOTECTOR) wciąż jest najlepsza □



WERDYKT — MYSZAQ

KONAMI | STRZELANINA

GRYWALNOŚĆ: 7

7 7

7-

PLUSY	MINUSY
▲ dobra, cholerna wymagająca gra	▼ przegięty poziom trudności
▲ oldschoolowy klimacik	▼ brak power-upów!
▲ design wrogów i etapów	▼ nie dla każdego!

OCENY ZGREDZIOLI: KUJOT 7+, MIV 7+ | MOSMIX - DVD

Piła

grand theft auto Vice City

Cztery miliony ludzi cadziennie wstoje rono, wychodzi no ulice i krodnie auto. Cztery miliony zotrzymuje się i sprzedoje kopa powoli snującemu się żebrakowi. Cztery miliony wystosowuje słynny gest Kozakiewicza, nie zdojąc sobie nawet sprowy, że istnieje tokie poństwo jak Polska. Cztery miliany nozywa się Tommy Vercetti. Cztery miliony gra już w GRAND THEFT AUTO: VICE CITY. Tylko jeden moły Josiu rzuco komieniomi w wiewiórki. Maże i Ty chcesz? Tok, josne... tymi komieniami.. w te wiewióry... Oczywiście!

1 **Sequel jednej z najlepszych gier no PlayStation2 wylądował. To po pierwsze. Żeby było zabawniej - nigdy nie miał być sequelem. To po drugie. Tokiej wersji trzymo się developer. Jokie zatem wprowadzono INNOWACJE?**

Gra uzyskała status Exclusive. Bill nie położy łapy na GTA3 i - nie czarujmy się - bardzo dobrze. Dzięki tamu maszynka SONY utrzymeło jakąś mocną, kojarzoną z tą konsolą serię. VICE CITY jest tego efektem. Efektem ciekawym, doprecowanym i... No własnie, sequelem, nowym miastem, dodatkowymi misjemi? W tytule brak jakiejkolwiek numeracji (ani 3, ani 4), developer nie mówi nic o pełnowartościowej kontynuacji. Jeśli więc miał to byc tylko mission pack to, na Odynel, więcej takich mission packow proszę!

Dorzucono naprawdę sporo. Miałe być mozliwość podprowadzenie motorów i, hu-hu!, mozna śmigać na jednośladach do woli. A musisz wiedzieć, ze prezentują się kozacko. Jeszcze na dobre się nie zadomowisz, a juz wskoczysz na elegenckiego Harleya, zostawiając jego właściciele w obłoku spalin. Silnik przyjemnie mruczy, a Ty śmigasz wygodnie rozparty. Rewelacja. Złepiesz tez bardzo agresywnie zaprojektowanego ścigacza, motor crossowy, awentualnie najberdziej cynierską maszynę: cicho rzężący skuter - idealny chyba tylko do rozwozenia kartofli. Opcje podnoszenia przedniego koła, prowedzenia w pozycji etojącej, czy ślizgu "gangsta-modelaka" na przedniej oponie podczas hamowania nie uciekły uwedze programistów. Mozna bawić się w białego luzeka w mieście. Sprzedenie kopa właścicielowi, wrzucenie na tył jakiejś zgrabnej laleczki i rajd takim stalowym rumakiem posród pelm naprawdę pozwele poczuć się zadowolonym z siebie. Z upływem misji dane Ci będzie również pilotować najpierw mały, zabawkowy helikopter, a później model normelnej wielkości (oprócz np. policyjnago śmigłowce, trafi Ci się "szklane jajko" używane kiedyś przez stacja telewizyjne w USA czy żołnierzy w Wiatnemie). Sterowanie wykazuje tutaj troc bardziej zaawansowany poziom, zmuszając Cię do wykorzystanie obu gałek i sztab, ale w końcu nie ma jek przemknąć sobie nisko ned plazą, by na pełnym ciągu wbic się w jekiś budynek... Odblokowanie bojowago Apache to juz wyzsza szkoła jazdy. A co powiesz ne normalne śmiganie (w przeciwienstwie do GTA3) semolotem - ot, takim z płozami do lądowania na wodzie? Do pełni szczęścia zabrakło chyba tylko walce drogowago i hulajnogi... Jest za to Monster Truck i łodzie motorowe (rozbudoweno ten motyw), a jak się uprzesz, to podprowadzisz nawet jacht!

Hotel, klub ze striptizam (i babeczką na zaplaczu), studio filmowe - w VICE CITY do części budynków mozesz wsadzić swój krzywy ryj, by po chwili Loadingu śmigać w środku! Nie stanowi to podstawy rozgrywki, ale z pewnoscią uprzyjemnia misje. Zresztą, kiedy zarobisz juz odpowiednią kasę, będziasz mógł kupować kolejne posiadłości. W końcu pracujesz dla mefii, powoli przejmując miasto. Nie moze być z Ciebie byle bolek z zasikanego osiedla. Wyposezenie się w łuzacki, fioletowy garniek podkręca klimacik. Mozliwość zmiany ubrania (od sweterka i spodni w kratkę do golfa, przez wiejski przyodziewak typu 'country', aż po np. policyjny mundur) to kolejna innowacja. Tak samo jak zwiększony zakres zachowań służb prewencji, opony podatne na przestrzelenie, czy przypadki zwinięcia fury wraz z drącym ryja pesazerem. Niby wpadasz do dobrze znanego Ci świata, e jednak co chwile uderzają Cię nowe, bardzo rejcowne smaczki. Dokładnie tak samo jest z misjami.



2

Pranie po ryjach, cykanie z ukrycia kompromitujących fotek, pogoń po dachach budynków... MISJE mają świetny, filmowo-jajcarski klimat. Bo Vice City pełne jest pokręconych bandziorów.

Fabularna strona VICE CITY daje ognia! Ma lepiej opowiedziany, bardziej intensywny klimat

Zaczynasz bowiem nie od zera, ale jako Tommy Vercetti - zaufany przyjaciel mafii, który został wysłany na Florydę, aby ubić narkotykowy interes. Wymiana okazała się jednak zasadzką, pieniądze wraz z towarem wsiąkły, a Ty musisz teraz odszukać winnych i uspokoić bossa (wizja "betonowych bucików" staje się nieprzyjemnie wyraźna, a gdy zwiniesz komorę, co rusz będziesz odbierał ponaglające telefony). Filmowy scenariusz przewija się przez cały czas trwania gry. Zacznijmy choćby od tego, że Tommy mówi głosem Raye Liotty ("Chłopaki z Ferajny", "Hannibal"), pomiatając drobnymi oprychami (np. angolem z klubu Malibu) by grubsze ryby traktować z szacunkiem, ale i stanowczością. Widać, że kolo trochę w tym biznesie już siedzi.



Wskakujesz więc na ulice Vice City, prawie jak na własne śmieci - strzał i zmiana samochodu jest w końcu dla Ciebie sztuką równie trudną, co oddychanie. Przyszedł czas na nowe rządy nad tym kawałkiem oceanu!

Krótka wizyta na jachcie pułkownika Corteza, a już wpadasz z piłą łańcuchową do hacjendy jakiegoś portorykańca i zarzynasz całą ekipę niczym stado prosiaków. Krew elegancko chlapie na ekran, przechodnie na ulicy śmigają w popłochu. Za chwilę bierzesz ciężki karabin maszynowy i jedziesz osłaniać jakąś transakcję w bocznym zaułku. Oczywiście wywiązuje się strzelanina, a w pewnym momencie wpadają kolezkowie na motorach typu Enduro, porywając towar. Pogoń na jednośladzie przez ciasne uliczki, przy jednoczesnym waleniu z uzika przez kierownicę daje kopa! Porwanie czołgu z wielkiego, pilnie strzeżonego konwoju armii U.S. to mistrzostwo świata. Korpus piechoty biegnący równolegle, ciężarówki z żołnierzami na pace, słynne szturmowe Hammery! Zaparkuj im na drodze, a zobaczysz jaki zacznie się cyrk, gdy zechcą przestawiać samochód (co ci kolesie wyprawiają w takt wykrzykiwanych rozkazów?! Na moich oczach klika razy semi rozjechali szereg własnych ludzi!). Spróbuj jednak strzelić, a nie pożyjesz długo. Ale od czego jest bar z pączkami - poczekaj, aż chłopaki zgłodnieją i wedrzyj się do maszyny. Chaos, jakie wtedy rozpęta się na ulicach to jedna z piękniejszych rzeczy w VICE CITY.





■ Włosnie lecę helikopterem . zdolnie sterowanym

Dla buraka w kapeluszu trzeba będzie wszcząć zamieszki wśród strajkujących robotników (przebierasz się i robisz zadymę w tłumie, a po chwili wszyscy równo piorą się po pyskach!), czy wysadzić wieżowiec będący w trakcie budowy, rozmieszczając ładunki zdalnie sterowanym helikopterkiem. Wrzucono też w końcu zadania służące tylko i wyłącznie Tobie! Pojawiają się później gdy już wypracujesz sobie pozycję w mieście, a przedstawiają tak znane u nas rzemiosło, jak wybijanie bejsbolem okien (dla



wymuszenia haraczu), czy cięcie w druta gliniarzy, zakończone piękną eksplozją. Misje są naprawdę zróżnicowane (od rozwożenia lodów, w których tak naprawdę ukryto drogi, po jazdę po pijaku do szpitala z równie trzeźwym ex-wojskowym burekiem), wykorzystują wszelkie tryby (latanie i rozrzucanie z powietrza ulotek, wchodzie do budynków celowanie ze snajperki), a scenki ze zleceniodewcami momentami kompletnie rozbrajają - polecam spotkanie na herbatce z grubą babą, będącą kapłanką voodoo z Haiti. Brrrr!

W trakcie wykonywania kolejnych misji dość szybko pojawia się Lance - czarnoskóry kolezka, gotowy od czasu do czasu Ci pomoc. Jako ze obaj nosicie luźne, kolorowe garnitury z podwiniętymi rękawami, od razu wyglądacie jak - wypisz, wymaluj- dwa przydupasy z "Miami Vice". Kolejny smaczek przygotowany przez developera. Kiedy wspólnie jedziecie sportową furą, śmigacie nieźle odstawioną motorówką (najpierw Ty sterujesz, Lance strzela, a później na odwrót), czy prowadzisz ostrzał z pilotowanego przez niego helikoptera, to po prostu nie ma szans, byś nie pokojarzył sobie serialu z Donem Johnsonem. Zabawny, budujący fajny klimacik motyw. Bo tak właściwie jest cały GTA VICE CITY - efektowny, pełen parodii i jajac film o gangolach. A wokół tego palmy, neony i skąpo odziane laseczki na wrotkach.



A jednak zaskakuje

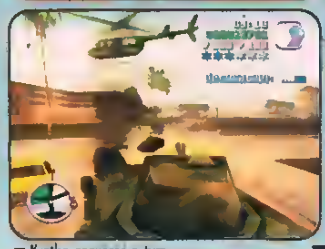


Ciekowe i zróżnicowane misje sprowiają, ze chce się groc. Są one co najmniej o pół klosy lepsze od tych z GTA3 (tom po pewnym czasie zadowoliłem się robieniem zodym, w VC łykam misję zo misją). Cieszy olbrzymia liczba modeli samochodów dostępnych w grze (oscylująco w obrębie setki). Co ważne, fury prowadzi się we w miarę rozsądny sposób (model o'la DRIVER) i nie są już one li tylko latającymi się skrzynkami na kółkach. Nowe numery, jakie możemy odstawiać z samochodami (wyskakiwanie z pędzącego samochodu, odstrzeliwanie głów przez przednią szybę itd.), sprawiły, ze z pozornie zamkniętego tematu (GTA3) udało się wyciągnąć jeszcze sporo miodu. Pojawiają się jednoślady, łodzi i moszyn latających potęguje rojcownosc. Nie mozno tez nie wspomnieć o smoczkach, tych jest tu bez limitu. Ech, rewelacja. [loki]

9







■ Krotko opowiesc o tym, jak zdobyłem czołg

Vice City

3

Lata 80, hawajska koszula, ewentualnie kolorowy gajerek, laseczki typu "bikini w Lamborgini" i naprawdę bardzo fajny, tonący w barwach design. Taka GRAFIKA wita przybyszy w Vice City.







Chyba nikogo nie zdziwi fakt, że VICE CITY śmiga na engine'ie wypróbowanym przy okazji GTA3. Nie ma skoku w oprawie, bo i takowego być nie miało. Jest zo to - zgodnie z całym charakterem tej produkcji - sporo usprawnień. Pierwsze, co rzuca się w oczy to rozmycie (blur) obrazu. Jak komuś nie pasuje, może sobie ten efekt wyłączyć (w opcjach "display"), choć dla mnie, to dzięki niemu właśnie słoneczna pogoda wręcz emanuje ciepłem, a noc pulsuje świetlem neonów i fun reflektorów. Tak czy siak, otoczenie tonie w pastelowych, płynnie przechodzących barwach, a w powietrzu unosi się jakiś lekki, wakacyjny klimacik. Ładnie. W końcu miasto, w które tym razem Cię wrzucono stanowi metropolię rodem z Florydy - z wielką plażą, palmami zamykającymi się zielonym baldachimem nad Twoją głową, wysokimi, białymi hoteiami i masą ekipo odzianych, ponętnie kręcących tyłeczkami babeczek. Powinno być weselej niż w Liberty City! I jest. Urzynenie przechodniom głów przy pomocy maczety zdaje się potwierdzać tę tezę.

Rozbudowane, tętniące [illegible]... Vice City. Czy naprawdę jest [illegible] leks Li[illegible] 2 tym dwukrotn[illegible] o[illegible]ejszym terenem developer chyba troszkę pofantazjował... Faktem natomiast jest, ze teraz możesz wykorzystac przestrzeń powietrzną, niektóre wnętrza, a takze sieć wodną. To skutecznie zwiększa zakres działań. Cały obszar nie został udostępniony tuz ne wejściu (jak zapowiadano), ale dość szybko odblokujesz sieć mostów prowadzących do drugiej części miasta (+wyspy pomiędzy nimi) i wtedy przemieszczasz się naprawdę swobodnie. A jest gdzie wyrwać tę setkę tur, tylko trochę mniej lasek oraz włosów z



głowy! Parkingi z charakterystycznym wjazdem "ślimekiem", rewelacyjnie opracowane zieleń (szczegółowe palmy, paprocie itd.), port z wielkim statkiem, dzielnica ekskluzywnych apartamentów, wybrzeze z dopływającymi falami, lotnisko, plecówko ciężarówek... Mało? Budowe z dźwigami, jakieś biedniejsze, stare budownictwo, pole golfowe, złomowisko, studio filmowe, go-go klub, fontanny, niskie, drewniane domki, zielone górki, olejki momentami czerwone od krwi. A przy tym wszystkim postawiono neprawdę rozbudowane, bogeto zaprojektowane wieżowce. Jeśli chodzi o architekturę - jest na co popatrzeć. Ptynną zmianę pogody (podczas burzy wolą pioruny, na mokrym asfalcie powstają rafleksy, e krople deszczu spływają po kamerze), niebieskawą tunę świtu i pomarańcz o zachodzie słońca chyba taż muszę Ci uzmysłowić, co? A istnienie



■ No to zaraz będzie się działo, jak zobaczy moją ulubioną piłę spalinową.

wnętrz budynków, wyposażonych w sporą liczbę obiektów, grę świateł na wypastowanej podłodze, baseny z błękitną wodą, ciekawe rzeźbienia? Ech... Mam nadzieję, że pszczółki, kwietuszki i seks dzikich plemion sobie odpuścimy.

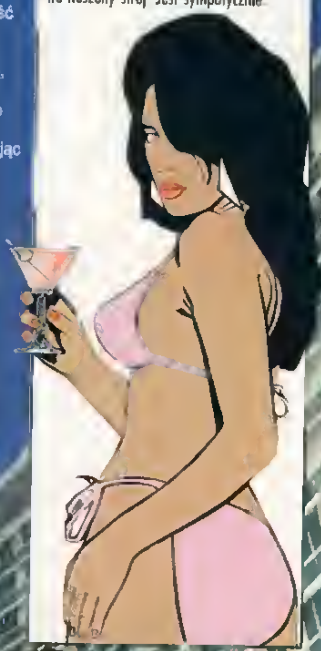
Łapanie fur znowu sprawie cholernie dużo radości - tym bardziej, żo oprócz modeli z lat 80., wrzucono też takie cacka, jak piażowy łazik z turbiną na wierzchu, Ferrarkę Daytone rodem z "Miami Vice", wielkiego Monster Trucka z potężnym systemem reflektorów, czy coś na kształt Lamborghini Wykonanie samochodów utrzymano ne tym samym poziomie, co w przypodku "trójeczki", kilkaneście modeli zresztą zwyczajnie przenosząc. Motocykle czy helikoptery (na zasadzie nowości) chyba troszeczkę bardziej cieszą designem. A skoro jesteśmy przy tych ostatnich - wystarczy wznieść się nad miasto, by stwierdzić, że engine ostro pracuje, sprawnie przeliczając całą tą skomplikowaną, naprawdę bogatą w polygony panoremę. Dorysowanie jest prawie niewidoczne. Nie ma jak na takim pułapie gonić się z policją, obserwując małą wojnę jaka rozpętuje się pod Tobą.

Jakieś niedociągnięcia? Jedynie animacja spedająca ze standardu 30 FPS-ów przy większej zadymie (helikoptery policyjne, eksplodujące fury) może razić, ale bez przesady - już nie na takie rzeczy przymykałeś oko... Bo jako całość oprawa graficzne w VICE CITY sprewdza się znakomicie. Beztroska, pełne zamieszania i krzyczących przechodniów wizyte w tej metropolii nie miałaby tego klimatu, gdyby zabrakło plaży, kawiarenek, hoteiów czy babć szalejących ne golfowych wózkach.



DU... LASECZKI

Co znaczyłaby nadmorskie, turystyczne miasto bez wesołych, skąpo odzianych babeczek? Nic! Dlatego tez w Vice City az roi się od wszelkiego rodzoju kobiet. Są babeczki wesoło kręcące tyłkami w strojach kąpielowych, rownie ponętne, śmigające na rolkach, kobiety pracujące, Panie prawniczki, kilko rodzajow prostytutek (jak mi wlozło taka grubo i mocno "zuzyta" do auta, to sam z niego uciekłem!), grube baby i staruszki czmychające przez ulicę. Mozna potrącic, pogadac, zopłacić za "testowanie resorow". Niektóre reagują no furę, inne no noszony strój. Jest sympatycznie.





4

Nowy GTA został opracowany naprawę z pomysłem - filmowy scenariusz, KLIMAT niesamowitej swobody, luźnego obijanio ryjów w mieście, trzy worki humoru wysypone min. no stacje radiowe... Czy można chcieć więcej?

Gdyby nie całe, naprawdę z głową opracowana strona dźwiękowa, zabrakłoby w VICE CITY tego luźnego wakacyjnego klimatu Radia z mozliwoscią zmiany stacji uderzają z taką siłą za Jewor spada z rowerka! ROCKSTAR pokusilo się nawet o wydanie specjelnego sundtracku zawierającego wszystkie utwory przewijające się przez grę - dokladnie 7CD! Ty dostajesz to na jednym DVD Jest z czago się cieszyc Usłyszysz więc wszelkiego rodzaju muzykę z takimi hitami lat 80., jak mlody Ozzy Osbourne, Micheel Jackson, Bryan Adams, Sting, Run DMC, Iron Maiden czy Toto (ze swym wiekowym przebojem Africe) Rewelacja Ale to i tak nic przy gadkach jakie odchodzą podczas redlowych wywiadow, reklam i talk-shows! Ja normalnie zatrzymalem się w połowie misji i wallem równo celą grę zeby tylko posluchać 'Nikt dzisiaj w Ameryce nie wie, jek zlapać i ugotować obiad Proszę nie kwastionować moich słów - jestem matką! Jak moj synek chcial wczoraj śniadanie, to wysłałam go do parku, zeby coś zlepe! Moja dzieci upolowały juz listonosza! A w ogole to powinniśmy brać przykład z rekinów Bo moim hobby, poza krytykowaniem wszystkich naokoło i robieniam dzieci, jest również biologia " Przydaje się znajomość angielskiego, zeby turlać się ze śmiechu (uwaga na kwiatki w domu!) sluchając tych wszystkich świrów członków sekt, komputerowców, wikingów i stetryczałych dziadow wyrazających swoje poglądy przez radio Developer pojechał z głupoty samych Amerykanów, przy okazji dając prztyczka kilku innym nacjom Humor słowny w nowym GTA po prostu rządzi! Do tego jeszcze sam Tommy wygłasza teraz przeróżne mądrości (także w formie myśli)



■ Moidowanko paźnym popołudniem



■ Nie moge pojęca jak ta baba obok mnie się drze



■ Robiąc ten screen, wyłączyłem w opcjach blur.



■ Przepraszam Pana, co Pan sądzi a nowym modelu piły spalinowej?



■ Ten krawężnik był wyzszy niz myslałem

Przechodnie zyskali na różnorodności - zarówno w wyglądzie, jak i zachowaniu (szturchnij kogoś, a usłyszysz kilka glupawych tekstów) Policjanci gonią jakichś zlodziejaszków, ludzie sami powodują wypadki, przy zabitych zbiera się grupka gapiów A spróbuj tylko wycelować komuś w glowę! Jakiś koło zacznie panikować, panienka stwierdzi, ze źle trzymesz gnata i one Ci pokaze, jak to się robi, inna rzuci "Uuuuu, tek, jesteś terez bardzo męski" . Vice City - nadmorska zbieranina popapranców! Do tago policjanci stali się bardziej zaradni (robią ostre obławy, zakladając kolczetki, potrafią strzelać w opony, no i oddział SWAT moze nagle zjechać na linkach z helikoptera!) Nie nalezy tez zapominać o mocno powiększonym arsenale - snajperki sprawdzają się teraz wysmienicie (mozna rozwalać kierowców, przabijając pociskiem szybę samochodu) tak samo zresztą jak odcinenia ludziom glowy przy pomocy japońskiago miecza, czy rozwalanie młotkiem



■ Noc Swiatla, neony ale kurde, niech ktoś wezmie ten motor z drogi, bo własnie podpieprzam łoksawkę



■ W poszukiwaniu lepszego środka lokomocji...

karoserii aut (części sypią się czy zatrudnienia Jenny Jameson (jak by to ladnie powiedzieć pani zawodowo grywe w pomosachl) podkładającej głos jednej z panienek Nia przypadkowo bowiem akcja z kręceniam takich właśnia filmow pojawia się w grze! Taki humor taki luzik budują bardzo przyjamny, niezwykle pochłaniający Gracza klimat Rajcownośc skutecznie zwiększa tez swobodniejszy system misji, niemal w kazdej chwili dający Ci mozliwość odsapnięcia od jakiegoś trudnego, kluczowego dla scenariusza zadania i wykonania pobocznego questu Wszak zawsza znajdzie się kilku mniejszych pomyleńców, oferujących Ci dwie, trzy szybkie misje

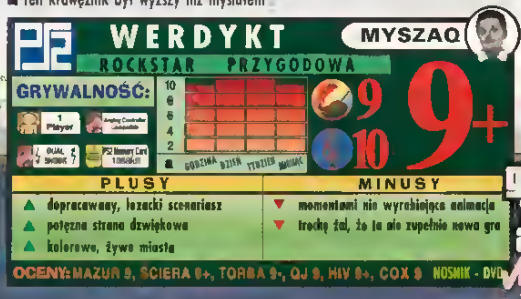
Posiadacze PS2 dostali wlasnie bardzo mocno rozgrzewającą mieszankę - idealną na rozpoczynającą się zimę VICE CITY pokazuje, ile chłopaki z ROCKSTAR GAMES (a konkretnie z ROCKSTAR North) zdążyli się przez rok czasu nauczyć, co byli w stanie podciągnąć od bazy wyjściowej znanej z GTA3 A dopracowali naprawdę sporo, nacisk kladąc na jeszcze bardziej kozacką rozgrywkę. Pewnie, że dalo się zrobić więcej (choćby akcje ze skradaniem, jakiś ciche misje, gwałty na zlecenie?), ale to w końcu nie GTA4! Jak na nowy scenariusz, nowe miasto, GTA VICE CITY biarze Cię, kladzie na drodze i rozjezdza welcem parowym. Poczujesz się zmiazdzony - zepewniam □



To jeszcza nie koniec - zapraszam na stronę obok, gdzie mozecie sobie poczytać o wielu kruczkach ukrytych celowo/przypadkowo w grze. Nie jest to opis przejścia, więc nie popsujacie sobie zabawy

elegancko) Na ulicach tego miasta naprawdę sporo się dzieje!

VICE CITY bardzo przyjemnia jedzie po linii parodii przeróżnych filmów, np. przez postać prawnika z początku gry, którego zywcem wyjęto z "Zycia Carlita" z Alem Pacino,



GTA VICE CITY - ludzie, miasto, zjawiska paranormalne

Usiądź wygodnie, nie przejmując się tym, że nie posiodosz tej gry (o może się mylę?), i poczytoj sobie o zawiłościach życia w VICE CITY. Dowiesz się jok zobaczyć peniso, popływoć outem i zmienić się w cycotą blondynkę.

Jeśli jesz nie [illegible] powodów dla których warto kupić 20

1 W żadnej innej grze nie wykopiesz kolezki z motoru i nie wjedziesz nim w grubą babę wracającą ze sklepu,
2 Tylko tutaj cisniesz gazem łzawiącym w tłum przechodniów, przyglądając się panice na ulicach,
3 Kupisz sobie kozacki, fioletowy garnitur i pójdziesz na plazę ,
4 Będziesz mogł wybrać się na koncert Village People do jednego z klubów i potraktować chłopaków piłą łańcuchową;
5 Poprowadzisz samochód po pijaku i nie spędzisz reszty swojego zycia na wózku inwalidzkim,
6 Siedząc za kołkiem lśniącego Lamborghini zobaczysz pięć, identycznie pięknych laseczek w skąpym bikini, stojących na przystanku ,
7 Ustrzelisz ze snajperki oddział SWAT zjeżdżający na linach ze śmigłowca w centrum miasta,
8 Zobaczysz zachód słonca na plazy, lądując na niej helikopterem,
9 Bill Gates się wścieknie, bo on ze swoimi ciężarówkami pieniędzy nie mogł kupić tej gry, a Ty mozesz,
10 Senator jednego ze stanów USA wygłosił publicznie tekst, ze tego tytułu nie powinien mieć w domu zaden praworządny obywatel
11 Spotkasz się sam na sam z Candy Suxxx - wesolutką pomo gwiazdką a ksiądz w Twoim kościele nie wytknie Cię palcem,
12 Zobaczysz kropelki krwi spływające po akranie i wcale nie będziesz musiał rzucać kotem o telewizor,
13 W tej chwili nie ma zadnego innego tytułu na rynku, w którym mogłbyś być gangsterem w białych adidasach
14 Wyskoczysz z rozpędzonej fury (klepnij tylko "trójkąt"), która efektownie wbije się w tłum przechodniów a później eksploduje,
15 Nauczysz się wielu cennych, amerykanskich zwrotów, a mama w nagrodę ugotuje Ci pyszny budyn,
16 Usłyszysz w radiu, ze powinniśmy wrócić na łono natury, a komputery to demony zła i zamieszkasz w szałasie w parku przy swojej ulicy,
17 Kupisz sobie klub z laseczkami i będziesz gość!
18 Wystawisz przez okno samochodu lufę uzika i ściągniesz tych dwóch, obleśnych kolezków, jezdzących w samych slipkach razem na motorze,
19 Kupując paczkę GTA VICE CITY nie narazisz się na raka i choroby serca
20 Bo ta gra, do ciężkiej katatonii mózgu, jest naprawdę dobra! [myq]

Na dobry początek jedziemy z ciekawostkami. Tych jest całkiem sporo większość z pogranicza bugów.

Automaty do gier Pogo Tha Monkey:
Pamiętasz grę reklamowaną przez jedną ze stacji radiowych w GTA3? Rawelacja, gra własnie ukazała się na rynku)
Znajdź w Little Haiti pizzerię. Wejdź do środke, a zobaczysz dwa automaty arcade. Jeden z nich to "Pogo the Monkey".
Kiedy kupisz Kaufman Cab i będąc w środku popatrzysz w lewo - zobaczysz dwa automaty arcade. Jeden z nich to "Pogo the Monkey"

Ocean Beach - nawiązanie do Grand Theft Auto:
W Twojej pierwszej kryjowce w The Ocean View Hotel mozesz zobaczyć obrazek z głownym bohaterem GTA3.

Ocean Beach - nowe plakaty z Candy Suxxx:
Po ukończeniu misji w studiu InterGlobal Film wróć do swojej pierwszej kryjówki w The Ocean View Hotal. Wejdź do swojego pokoju, na ścianie zobaczysz dwa nowe plakaty z filmów Candy Suxxx "BITE Featuring Candy Suxxx" oraz "CLOSE ENCOUNTERS Starring Candy Suxxx"

Ocean Beach - Nowe striptizerka:
Kiedy kupisz Pole Position Strip Club, mozesz zafundować sobie na zapleczu klubu gorący erotyczny taniec. Jeśli znudzi Ci się striptizerka zabij wszystkich w klubie a na zapleczu pojawi się inna striptizerka

Starfish Island - Podbijania piłki plażowej:
Zlokalizuj rezydencję na północnym wschodzie wyspy lub na wschodzie (obok mostu do Washington Beach). Na tyłach pierwszej lub z boku drugiej znajduje się basen (pierwszy z wodą, drugi pusty). W najgłębszym miejscu kazdego z basenów znajduje się piłka plazowa. Podejdz do niej dosyć energicznie, a piłka uniesie się w powietrzu. Podbijaj ją biegając za cieniem (będziesz wiedział, gdzia spadnie). Uzyj jakiejś ciężkiej broni do noszenia, aby nie biegać zbyt szybko i nie "mjeć" się z piłką. W czasie



podbijanie widać naliczanie udarzeń, ale póki co nie wiadomo jaką korzyść można dzięki temu osiągnąć. Moze Tobie uda się to rozszyfrować

Starfish Island - wystrzel piłkę plażową:
Strzel w piłkę plazową. Poleci ona kilkadziesiąt matrów w górę, by po chwili spaść. Wesołej zebawy)

Starfish Island - basen w kaztałcie kobiety:
Lecąc helikoptarem bądz semolotem polać nad Starfish Island. Jeden z



basenów na północy wyepy wygląda jak ciało kobiety bez rąk, nóg i głowy. Jeśli jesteś odpowiednio wysoko zobaczysz czerwony zestaw bikini wyłaniający się z basenu

Starfish Island - erotyczne obrazki i plakaty:
Po skończeniu misji "InterGlobal Films" wróć do swojej rezydencji na Starfish Island. Na biurku w swoim biurze znajdziesz erotyczne obrazki Cendy Suxxx, a na ścianie jej plakat

Vice Point - wyścigi zdalnie aterowanych samolocików:
Wsiądz do Toy Fun Vana zeparkowanego na górze perkingu znajdującego się obok centrum handlowago. Wezmiasz udział w RC Baron Race, latając sterowanymi radiowo samolocikami nad wyspą. Mozesz powtórzyć wyścig wysiadając i ponownie wsiadając do vana. Niezła matoda na obejrzenia sobie Vice City z lotu ptaka

Vice Point - wyścigi zdalnie starowanych samochodzików:
Wsiądź do Toy Fun Vane przy torze



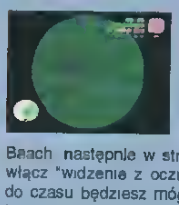
crossowym na plazy. Wezmiesz udział w wyścigu RC Bandit Race. Mozesz powtórzyć wyścig wysiadając i ponownie wsiadając do vana

Vice Point - występ Village People:
The Village People dają występ w Melibu Club. Ekipa na scenia i na parkiecie aż się prosi, zeby potraktować ich piłą. Nia wycierajcie ekranu telewizora)

Washington Beach - Fallue
Udaj się do Melibu Club i poszukaj w



okolicy wiezy ciśnień. Kiedy ją zlokalizujesz, spojrz na lewo od niej. Zobaczysz wysoki budynek. Jeśli się przypatrzysz, zobaczysz na jego ne jego szczycie napis "Langar" Udaj się na parking który znajduje się naprzeciwko budynku, steń tak, aby mieć dobry widok na front budynku. O godzinia 23 00 zapalą się światła tworząc "armetkę" z dwoma kulkami) Na szczycia budynku co 15 sakund pojawi się ciekawostka. O godzinie 24 00 przedstawienie zakończy się



Washington Beach - podwodne życia:
Udaj się do latami w poblizu Ocean Beach następnie w stronę molo i włącz "widzenie z oczu". Od czasu do czasu będziesz mógł ujrzeć ławice ryb, delfiny, żółwie morskie i wielkie wygłodzone rekiny

Washington Beach - topielcy.
Jeśli postoisz na molo jakis czas, ludzie zaczną wpadać w penikę i rzucać się do wody. Ponieważ nie potrafią pływać, cała okolica zarai się od pływających na powierzchni cial

Podwójne zabijania:
Kiedy zobaczysz jekichś łudków, którzy potopili się w wodzie. mozesz ich zabić po raz drugi! Strzel do nich ze strzelby, a zeczną jęczeć i obrócą się na plecy

Relacja w mediach:
Postaraj się o sześć gwiazdek Wanted Level, a relacja z Twojego pościgu pojawi się w mediach. Pojawi się helikopter i wskaźnik. Uciekaj przed helikopterem aby zwiększyć wartośc wskaźnike. Co 100 sekund zwiększa się level przekazu madialnego. W statystykach mozesz przeczytec na której stronie UFA Todey znajduje się relecja i jaki jest współczynnik zainteresowania madiów Twoją osobą

Strzalanie do mew:
Idz w miejsce gdzie jest dużo mew (np. latarnia morska w Washington Beach) i strzelaj do nich ze snajperki. Kiedy uda Ci się trafić mewa rozleci się ne kawałeczki. Mozesz w statystykach gry sprawdzić ile ustrzeliłaś mew (seagulls sniped)

GTA Special

Oto garść kodów, które uczynią Twoje życie w Vice City prostym i beztroskim. Cheatować lub nie - wybór należy do Ciebie.

Broń (zestaw 1 - bez broni specjalnych):
Naciśnij R1, R2, L1, R2, Lewo, Dół, Prawo, Gora Lewo, Dół, Prawo Góra podczas gry Jesli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat.

Broń (zestaw 2):
Naciśnij R1, R2, L1, R2, Lewo, Dół, Prawo, Góra, Lewo, Dół(x2), Lewo podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod pojawi się komunikat

Broń (zestaw 3):
Naciśnij R1, R2, L1, R2, Lewo, Dół Prawo, Gora, Lewo, Dół(x3) podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod pojawi się komunikat

Zdrowie na max:
Naciśnij R1 R2 L1, Kółko Lewo Dół Prawo, Góra Lewo Dół, Prawo, Góra podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat.

Tarcza na max
Naciśnij R1, R2, L1 Krzyżyk, Lewo Dół Prawo Góra, Lewo, Dół Prawo Góra podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłes kod pojawi się komunikat.

Zwiększony Wanted Level o 2 gwiazdki
Naciśnij R1(x2), Kółko, R2 Lewo Prawo Lewo Prawo, Lewo Prawo podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat

Zmniejszony Wanted Level do zera:
Naciśnij R1(x2) Kółko R2, Góra, Dół Góra, Dół Góra Dół podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat

Zamieszki wśród przechodniów:
Naciśnij Dół, Lewo Góra, Lewo, Krzyzyk, R2, R1, L2, L1 podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat Uwaga kodu nie da się wyłączyć, trzeba zresetować konsolę

Przechodnie Cię atakują:
Naciśnij Dół, Góra(x3), Krzyżyk, R2, R1, L2(x2) podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat Uwaga. kodu nie da się wyłączyć, trzeba zresetować konsolę

Przechodnie mają broń:
Naciśnij R2, R1, Krzyzyk, Trójkąt Krzyżyk, Trójkąt, Góra, Dół podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat. Uwaga kodu nie da się wyłączyć, trzeba zresetować konsolę

Przechodnie z 'Thrillera' M. Jacksona
Naciśnij Kwadrat, L1, Trójkąt R2, Kwadrat, L1(x2) podczas gry Nie pojawi się żaden komunikat Kilku przechodniów stanie się Michaelem Jacksonem a reszta będzie wyglądać jak zombie albo inne postaci z teledysku Thriller

Policjanci wracają z zaświatów:
Naciśnij Kółko, L1, Dół, L2, Lewo, Krzyżyk, R1, L1, Prawo, Krzyzyk podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod pojawi się komunikat.

POJAZDY:
Bloodring Banger (typ 1):
Naciśnij Góra Prawo(x2), L1 Prawo, Góra, Kwadrat L2 podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat

Bloodring Banger (typ 2):
Naciśnij Dół R1, Kółko, L2(x2), Krzyzyk, R1, L1, Lewo(2) podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat

Caddy:
Naciśnij Kółko, L1 Góra, R1, L2, Krzyzyk, R1, L1, Kółko, Krzyzyk podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat

Przerażony pasażer:
Znajdz samochód z pasazerem (najlapiaj na czerwonym swietle) Podejdź od strony kierowcy i wejdź do środka jednocześnie dając gazu Jeśli wszystko zrobisz OK , pasażer nia zdąży wysiąść i pojedzie z Tobą wrzeszcząc przez cały czas Kiedy się zatrzymasz, pasazer ucieknie w popłochu

Little Haiti - wulgarny plakat:
Po zabraniu Phila do szpitala, udaj się do jego przyczepy W jego pokoju nad łóżkiem znajdziesz plakat z napisem "Is F***king Great".

Zmienianie wielkości worków ze śmieciami:
Wez snajperkę i wyceluj do podwójnych worków na smieci Strzelając, będziesz zmieniał ich wielkość Trik jak zwykle działa tez z księżycem

Stanie na samochodzie w powietrzu:
Kiedy wyskakujesz samochodem z rampy otwórz drzwi Normalnie wyleciałbyś z samochodu, w przypadku jednak gdy samochód jest w powietrzu Ty będziesz na nim stał Nie zawsze dziela.

Bezgłowy kierowca
Weź snajperkę i zatrzymaj samochod (bez dodatkowych pasażerow), stając przed nim Strzel kierowcy w głowę i szybko wejdź do samochodu Włącz widok "od przodu" (L2+R2) i powoli ruszaj Zobaczys jak kierowca bez głowy będzie szedł w Twoim kierunku Nie zawsze działa

Latające płytki chodnikowe:
Poszukaj alejki z pomarańczowymi płytkami Zacznij do nich strzelać, przesuwając je dokoła Oddał się na odległość kilku płytek i wróć Płytki do których strzelałeś będą się unosić w powietrzu

Fabuła w GRAND THEFT AUTO: VICE CITY leci filmowym scenariuszem, a napotkane postacie to banda podręcznikowych bandziorów... Jeślibyś miał łączony podręcznik do kryminalistyki ciężkiej i psychiatrii przypadków nieuleczalnych oczywiście! Chcesz zatem dowiedzieć się o nich czegoś więcej?

KEN ROSENBERG



Raczej niespecjalnie ekskluzywny prawnik Współpracuje z rodziną Forellich więc Tommy z nim trzyma To taki typ, który chciałby być mafijnym, szanowanym bossem, ale nie starcza mu jaj, ani charakteru, więc z całej kryminalnej działalności zostało mu pozerstwo, kupowanie drogich ciuchow i wiszenie na placach ludzi takich jak Ty Pozna Cię jednak z poważnymi zleceniodawcami a także dzięki niemu przewiaziesz corkę pułkownika Cortеza na lsniącym Harleyu! Babce niczego nie brakuje, więc nie jest źle . Postać wyciągnięte z filmu "Zycie Carlita"

PUŁKOWNIK CORTEZ



Powazny i budzący respekt człowiek Wystawia na jachcie eleganckie przyjęcia, na ktorych pełno kolezków z pewnoscią nie zajmujących się sprzedazą wody sodowej w sklepech To on mówi Ci, zebyś zwinął dla niego "military hardware", po czym okazuja się, ze to jest czolg Niespecjalnie przepada za Francuzami

RICARDO DIAZ



Mały kubański choleryk Orze się na wszystko i wszystkich, a do tago lubi postrzelać sobie do gołębi Do zepsutego (jego zdaniem, bo tak naprawdę zapomniał watknąć wtyczki) wideo zdaje się prawie wypowladac kwestię "You are talkin' to me?" Trzęsie całym światkiem narkotykow nad tą częścią oceanu, a w swojej hacjendzie posiada naprawdę pokaźną kolekcję broni Dzięki niemu przelecisz się helikopterem!

LANCE VANCE



W recenzji co nieco juz o nim wspomniałem Stanowi bardzo wazny element całej fabuły, pomaga Ci w części misji, bo jego brat pracował kiedyś przy Twoim boku Aha! Najwazniejsze - ma gruby, gangsterski łańcuch na szyi

AVERY CARRINGTON



Kojarzysz to nazwisko - "Oynastia" chłopie, "Oynestia"! Kowboj ceniący ludzi trzeźwo myślących i zdanie swojego ojca Ocstaniesz od niego przepustkę do ekskluzywnego klubu golfowego, ale będziesz tez musiał przywdziać różowy sweterek i spodnie w kratkę (usłyszysz "nice ass, baby!" od jakiegoś przepitego Murzyna - ratunku!) Człowiek o niezachwianej wierza i z fajną z pewnością bardzo drogą limuzyną.

PAUL KENT



Kolezka przebywający w klubie Malibu Me świetny, brytyjski ekcent i śmieciowaty charakter Tommy radzi sobie z nim jedną ręką Jak przystało na szumowinę, zna najświeższe informacje z przestępczego światka i otacza się laskami, które za gruby plik zielonych poszłyby do łóżka z zardzewiałym wiaderkiem

SONNY FORELLI



Włoch Najmłodszy boss w rodzinie Bezwzględny, nieustannie niepokojący się o swoją pozycję i kasę kolazka Będzie do Ciebie wydzweniał, sprawdzając, czy juz naprawiłeś błąd, jakim było dopuszczenie do utraty jego pieniędzy Chyba nie zdradzę ze wiele wspominając, ze przyjdzie Ci się jeszcze z nim spotkać...

PHIL CASSIDY



Burak ze wsi, ktory handluje bronią (a tacy są najgorsi!) Choć kocha wszelkie militaria, z woja wywelił go za niesubordynację, pijaństwo i bójki I zgadnij przaz kogo wprewisz się w stan mocnej nietrzeźwości Ma fajny wózek, który sobie zresztą pożyczysz

UMBERTO ROBINA



Uczciwy biznesmen z Kuby Bo niby co - nie mozne uczciwia prowadzić gangu i handlować bronią? Uwielbia kolezków z Haiti kiedy siedzą w eksplodujących furachi

BIG MITCH BAKER



Przywódca gangu motorowago, duzy kolo z dłuższymi pióremi Za samotne spacyfikowanie całej wioski w Wietnamie otrzymał Purpurowe Serce Lubi wszczynać bojki i siekać w miejscach publicznych To przy nim nauczysz się ostro śmigać na Harleyu!

AUNTIE POULET



Gruba, wiekowa szamanka z Haiti Naprawdę nie warto być na jej czarnej liście Przy niej nauczysz się pić herbatkę z węży i zabijac Kubańczykow jak mrowki W tej szmacie na głowie wygląde złowrogo.

LOVE FIST

Bande zapitych, nećpanych muzyków ze Szkocji Trzeba będzie ich niańczyć i ochraniać przed zabójcą A moze przyjemniej byłoby temu ostatniemu pozwolić działać.

GONZALES



Łysewy grubasek pracujący dla pułkownika Corteza Leniwy, przakupny i bardzo chciwy jegomość

STEVE SCOTT

Reżyser wątpliwej jakości filmów Wygląda jak S Spielberg ne haju Szuka nowej aktoreczki do swojej produkcji

I klika innych, odgrywających mniejszą roię postaci, jak senator Shlub, wspomniana córka pułkownika Mercadas Cortez, czy Candy Suxx - gwiazdka porno [Myszaq]

Hotring Racer (typ 1):
Naciśnij R1, Kołko, R2, Prawo, L1, L2 Krzyżyk(x2), Kwadrat, R1 podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat

Hotring Racer (typ 2):
Naciśnij R2, L1, Kółko Prawo, L1, R1 Prawo, Góra, Kołko, R2 podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat

Limuzyna Love Fist
Naciśnij R2, Góra, L2, Lewo(x2), R1, L1, Kółko Prawo podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod pojawi się komunikat

Czołg Rhino:
Naciśnij Kółko(x2), L1 Kółko(x3) L1, L2, R1, Trójkąt Kołko, Trojkąt podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat.

Karawan Romero's Hearse:
Naciśnij Dół, R2, Dół, R1, L2 Lewo R1, L1 Lewo, Prawo podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat

Sabre Turbo:
Naciśnij Prawo, L2, Dół, L2(x2), Krzyzyk, R1, L1 Kółko, Lewo podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod pojawi się komunikat

Śmieciarka Trashmaster:
Naciśnij Kołko, R1, Kołko R1, Lewo(x2) R1, L1, Kółko, Prawo podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat.

Nieostrożni kierowcy:
Naciśnij R2 Kółko, R1 L2, Lewo, R1, L1, R2, L2 podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat

Różowy ruch uliczny
Naciśnij Kółko L1 Dół, L2, Lewo, Krzyzyk, R1, L1, Prawo Kołko lub Krzyżyk podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat.

Czarny ruch uliczny
Naciśnij Kółko, L2, Góra, R1, Lewo, Krzyzyk, R1, L1, Lewo, Kółko podczas gry Jeśli poprawnia wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat

Zwiększenie prędkości maksymalnej samochodu:
Naciśnij Prawo, R1, Góra, L2(x2), Lewo, R1, L1, R1(x2) podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat.

Dodo car (latający samochód).
Naciśnij Prawo R2, Kołko, R1, L2, Dół, L1, R1 podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat. Przyśpieszasz i pociągnij analogową gałkę do siebie *Uwaga kiedy jest aktywowany ten kod nie można prawidłowo latać helikopterem*

Latające łódki:
Naciśnij R2, Kółko, Góra, L1, Prawo, R1, Prawo, Góra, Kwadrat, Trójkąt podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat Przyśpiesz i pociągnij analogową gałkę do siebie *Uwaga kiedy jest aktywowany ten kod, można prawidłowo latać helikopterem*

Pływający samochód:

Naciśnij Prawo, R2, Kółko, R1, L2, Kwadrat, R1, R2 podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat

Zmiana wielkości kół:
Naciśnij R1 Krzyzyk Trójkąt, Prawo R2, Kwadrat Góra Dół, Kwadrat podczas gry


Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat Koła niektorych samochodów stają się większe, a niektórych mniejsze Powtarzanie tego kodu powoduje zwiększanie efektu (za kazdym razem wczytaj grę wstukaj kod i tak ile razy masz ochotę), aż do momentu, kiedy samochod ma tak wielkie koła ze nie można do niego wejść

Zniszczenie wszystkich samochodów:
Naciśnij R2, L2, R1, L1, L2, R2 Kwadrat, Trójkąt, Kółko, Trójkąt, L2, L1 podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat.

Lepsze prowadzenie samochodu:
Naciśnij Trojkąt R1(x2), Lewo, R1, L1, R2, L1 podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat. Naciśnij L3 lub R3 aby skakać w czesie jazdy

Samobojstwo:
Naciśnij Prawo, L2, Dół, R1, Lewo(x2) R1, L1, L2, L1 podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat Mozesz tez użyć tego kodu by przywrócic swoje oryginalne ubranie

Wolniejsza gra
Naciśnij Trójkąt, Góra, Prawo, Dół, Kwadrat, R2, R1 podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod pojawi się komunikat

Szybsza gra:
Naciśnij Trójkąt, Góra, Prawo Dół, L2, L1, Kwadrat podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod pojawi się komunikat

Szybszy zegar w grze:
Naciśnij Kółko(x2), L1, Kwadrat L1, Kwadrat(x3) L1, Trójkąt, Kółko, Trójkąt podczas gry Jeśli poprawnia wprowadziłeś kod pojawi się komunikat

Normalna pogoda:
Naciśnij R2, Krzyżyk, L1(x2), L2(x3), Dół podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat

Słoneczne pogoda:
Naciśnij R2, Krzyzyk, L1(x2), L2(x3), Trojkąt podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat

Deszczowe pogoda.
Naciśnij R2 Krzyzyk L1(x2), L2(x3), Kółko podczas gry Jeśli poprawnia wprowadziłeś kod pojawi się komunikat

Mgła:
Naciśnij R2 Krzyzyk L1(x2), L2(x3) Krzyzyk podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat

Zachmurzone niebo
Naciśnij R2, Krzyzyk, L1(x2), L2(x3), Kwadrat podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod pojawi się komunikat

Leski w bikini z bronią.
Naciśnij Prawo, L1, Kółko L2, Lewo, Krzyzyk, R1, L1(x2), Krzyzyk podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat Mozesz zabrac lasce broń, zabijając ją

Grupka Tommy'ego
Naciśnij Kołko, Krzyzyk, L1(x2), R2 Krzyzyk(x2) Kółko, Trójkąt podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod pojawi się komunikat Od tej pory banda dziwnych lasek będzie wszędzie za Tobą biegać Niezła zywa tarcza)

Podwożenie kierowcy taksówki:
Zwiń taksówkę i wcisnij R3, aby zacząć misję taksówkową. Osobą, które pierwsza wejdzie do taksówki, będzie najczęściej kierowca, którego przed chwilą wyrzuciłeś

Grzęźnięcie w murze:
Potrzebny Ci będzie motocykl (najlepiej PCJ 600 - ze względu na prędkość) Jeśli uderzysz motocyklem o mur pod odpowiednim kątem, to możesz w nim utknąć i chodzić wokół Niestety, w końcu się stamtąd wypade

Samochód w Twojej rezydencji:
Normalnie nie mozesz wjechać samochodem lub motocyklem do swojej rezydencji, ponieważ on znika. Jeśli jednak bardzo się uprzesz, to tego dokonesz Jak? Z wielką prędkoscią wjedź na schody i wyskocz z samochodu - ta operacja "wstrzeli" Cię do domu. Gratulacje, teraz juz mozesz po nim pojeździć

Chodzenie po ludziach.
Znajdz jakąś grupkę ludzi (na przykład gang) stojącą na ulicy Jeśli jest w ich okolicy jakiś murek albo wysoka krawędź, wejdź na nią i skocz w dół a potem namierz ekipę (R1) W tym momencia powinieneś znaleźć się na ich głowach Mozesz sobie teraz po nich pochodzić

Motocyklowy morphing:
Znajdź motocykl i pojedź na nim w miejsce, gdzie mozesz zmienić ubranie Postaw go jak najbliżej punktu zmiany ubrań starając się przy okazji zmienić ubranie A teraz uwaga! Obłozy Cię tekstura motoru!!! Żeby wyłączyc efekt, naciśnij "kółko"

Niebieskie piekło:
Znajdź motocykl PCJ 600 i udaj się na nim do "sejwpointu", najbardziej na północ na prawej wyspie (Vice Point) Wjedź na chodnik i jedź na zachód aż do momantu kiedy zobaczysz budynek Teraz jedź na zachód - dokładnie w środek schodów Uderz w mur, a polecisz hen! Witaj w "Niebieskim Piekle")

Ghost World:
Znajdz Caddy (wózek golfowy) i jedź do domu towarowego, przy North Point (uziała tez w innych budynkach do których uda Ci się wjechać) Wjedź przez główne wejście a potem przez lipne czerne drzwi (środkowe) Cały dom towarowy będzie wyglądał jakby był zrobiony z mgły Po przejechaniu kawałka, wyjdź z wózka i wroć się skąd przyjechałeś Teraz z powrotem "włączy się" prawdziwy dom towarowy Twój Caddy ciągle jest w środku, więc wsiądź do niego z powrotem i COFNIJ do wyjścia I co widzisz?

Wysokie skakanko:
Znajdź motocykl PCJ 600 i rozpędź się porządnie, a następnie zacznij szarzować na coś, na przykład na nadjeżdżający z naprzeciwka samochód (duże ciężarówki są najlepsze) Staraj się zeskoczyć dokładnie w momencie zderzenia Jeśli zrobisz to z odpowiednim wyczuciem, wystrzeli Cię do góry w normalnej, stojącej pozycji, a potem będziesz spaaaaaaadać

Prędkość światła:):
UWAGA ZAWIERA SPOJLERY! Jeśli lubisz obserwować świat pędząc z szybkością bliskiej szybkosci światła, to musisz spróbować tego zacznij misję "Keep Your Friends Close..." i graj aż do momentu, w którym musisz zabić Lance'a Kiedy juz to zrobisz, NIE WRACAJ do głównego wyjścia, by nie aktywować wątku z Sonnym. Kiedy juz wejdziesz na dach, skocz w bok, tam gdzia znalazłeś ukryte peczki (Hidden package) Wysiądź z limuzyny przed swoim domem Jeśli odbierzesz wiadomość, że mafia kradnie pieniądze, nie przejmuj się tym za bardzo, bo w pewnym momencie powinni się zatrzymać, czekając na Twoje spotkania z Sonnym (czasemi się nie zatrzymują, nie wiadomo dlaczego W takich przypadkach miej nadzieję, że się gdzieś jednak zatrzymają, ewentualnie zrestartuj misję i spróbuj ponownie) Teraz powinno być tylko kilku gostków przed Twoim domem, ponieważ pozbyłeś się limuzyn Zabij ich, weź swojego Infernusa i pojedz na wschodnią wyspę Wszystko wygląda dobrze? Jedź więc na północ albo południe, a w pewnym momencie Twoja mapka powinna zniknąć (kółko nadal tam będzie, ale nie będzie niczego pokazywać) Teraz dopiero świat stanie na głowie - jeśli będziesz jechał szybko wszystko zacznie się rozmywać, jakbyś pędził z szybkością światła Połygony z podłoza zeczną migać i znikać, pokazując wodę pod spodem (nadal możasz na nich stanąć) Przekonaj się na własnej skórze, co się jeszcze moze stać Zajrzyj tez do domu towarowego - tam tez się duuuuuuzo zmieniło

Wtopy

Utrata extra-życia:
Jeśli skorzystasz z usługi prostytutki, będziesz miał 125 punktów zycia Jeśli jednak wejdziesz do 'savapointu, stracisz dodatkowe 25 punktów w momancie kiedy z niego wyjdziesz

Little Havana - helikopter z kółkami:
Po nabyciu Sunshine Autos weź helikopter Sparrow Poleć nim do Pay'N'Spray na tyłach Sunshine Autos Teraz najtrudniejsze... Musisz wlecieć w strefę malowania Jeśli wszystko pójdzie dobrze, po malowaniu będziesz miał helikopter z kołkami Trick jest cholernie trudny do wykonania

Little Havana - błąd na liście pojazdów:
Na czwartej liście pojazdów Sunshine Autos jest napisane "Baggage" a tak naprawdę pojazd nazywa się "Baggage Handler"

Starfish Island - dziwne frontowe drzwi:
W Diaz Mansion, kiedy pojdziesz na górę schodami po lewej od frontu i kiedy zbliżysz się do frontowych drzwi usłyszysz dźwięk otwierających się pod Tobą drzwi garazu

Vice Point - przechodnie siedzący w powietrzu:
Idz do North Point Mall i rozglądaj

Macie oto niepowtarzalną szansę na to, by być kimś kim nie jesteście. Bo nie ma to jak być blondynką z wielkim płucem...

Ubranie przechodnia:
Naciśnij Prawo(2) Lewo, Góra L1 L2 Lewo, Góra Dół, Prawo podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat Powtarzaj ten kod do momentu uzyskania interesującego Cię kostiumu Mozesz rowniez chodzić w ubraniu policjanta (przydaje się w bazie wojskowej)

Kostium Candy Suxxx.
Naciśnij Kółko R2 Dół, R1 Lewo, Prawo R1 L1 Krzyzyk L2 podczas gry Jeśli poprawnie



wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat Uwaga gra moze się zawiesić jeśli zginiesz w tym kostiumie

Kostium Hilary King:
Naciśnij R1, Kółko R2, L1, Prawo, R1, L1, Krzyzyk, R2 podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat Uwaga gra moze się zawiesić jesli zginiesz w tym kostiumie

Kostium Kena Rosenberga
Naciśnij Prawo, L1, Gora, L2, L1, Prawo R1, L1, Krzyzyk, R1 podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat. Uwaga: gra moze się zawiesć jeśli zginiesz w tym kostiumie

Kostium Lance'a Vence'a:
Naciśnij Kółko, L2, Lewo Krzyzyk, R1, L1 Krzyzyk, L1 podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat Uwaga gra moze się zawiesić jeśli zginiesz w tym kostiumie.

Kostium muzyka Love Fist (typ 1):
Naciśnij Dół, L1 Dół, L2, Lewo, Krzyzyk, R1, L1, Krzyzyk(2) podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat Uwaga gra moze się zawiesić jeśli zginiesz w tym kostiumie

Kostium muzyka Love Fist (typ 2):
Naciśnij R1, L2, R2, L1, Prawo R2, Lewo Krzyzyk, Kwadrat, L1 podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat Uwaga gra moze się zewiesić jeśli zginiesz w tym kostiumie

Kostium Mercedes:
Naciśnij R2, L1, Gora, L1 Prawo R1, Prawo, Góra Kółko, Trójkąt podczas gry Jesli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat. Uwaga gra moze się zawiesić jesli zginiesz w tym kostiumie

Kostium Phila Cassady:
Naciśnij Prawo R1 Góra, R2, L1 Prawo, R1 L1, Prawo, Kolko podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod pojawi się komunikat. Uwaga gra moze się zewiesic jeśli zginiesz w tym kostiumie

Kostium Ricardo Diaza:
Naciśnij L1 L2 R1 R2 Dół L1, R2 L2 podczas gry Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, pojawi się komunikat Uwaga gra moze się zewiesić jeśli zginiesz w tym kostiumie

Kostium Sonniego Forelli.
Naciśnij Kółko, L1, Kółko L2, Lewo Krzyżyk, R1, L1, Krzyzyk(2) podczas gry Jesli poprawnie wprowadziłeś kod pojawi się komunikat Uwaga gra moze się zawiesić jeśli zginiesz w tym kostiumie

W każdym przypadku możesz użyć kodu "Samobójstwo" by przywrócić swoje oryginalne ubranie.

się po ławkach Czesami przechodnie siadają na nich Kiedy się przypatrzysz, zobaczysz, ze siedzą oni nienaturalnie i w powietrzu.

Miejsce "Keep Your Friends Close" - błąd w napisach:
Kiedy Tommy wspomina Rosenbergowi o 20 milionach w fałszywych banknotech, napisy mówia tylko o 3 milionach

Pancerne opony:
Mała wtopka Kiedy rozwalisz jakiś samochód i spojrzysz na opony zobaczyez, że eą całe. Widać w VC tylko kule i ostre narzędzia mogą zaszkodzić ogumieniu)

Prawn Island - Ogień w fontannie.
Znajdź motocykl PCJ 600, Angel lub Freeway i pojedź nim na Prawn Island Wjedz do fontanny i zacznij ne pełnej prędkości jeździć w koło Po chwili motor stanie w ogniu (heh, w wodzie)

Sejwy w Ice Cream Factory:
Kiedy sejwujesz grę w Ice Cream Factory będziesz mieć potem poważny problem Gdy wczytesz 'sejwa', ekran stanie się czarny i gre się zawiesi. Uwaga! Istnieje ryzyko utracenie całego 'sejwa'

Knify

150 punktów życia:
Udaj się na tyły pizzeni w pobliżu plaży i zwiń skuterek do rozwożenia pizzy. Potem pozostaje Ci juz tylko dostarczyć pizzę 55 razy (po wejściu ne skuterek R3) i w nagrodę otrzymujesz nowe maximum życie - 150 punktów

Czysteza grafika, bez blura:
Zapauzuj grę i idź do opcji Display", wybierz "Trails" i wyłącz tę opcję Grafika będzie o wiele wyraźniejsza.

Szybeze przeładowywanie broni:
Idz na strzelnicę koło Ammu-Nation w Downtown i zdobądź 45 punktów

Pole golfowe Leaf Links - Doładowywanie amunicji:
Kiedy skończyła Ci się amunicja w broni, której nie chcesz się pozbyć, udaj się na pole golfowe Wejdź głównym wejściem Broń zostanie Ci automatycznie odebrane Wróć się po nią Powinna być naładowana

Długie bieganie:
Naciskaj Krzyżyk zemiast trzymać go, kiedy biegniesz Dzięki temu możesz biegac bez zmęczenia bez końca.

Odnowienie energii:
Gdy masz mało energii idź do swojej kryjówki i 'zasejwuj' grę (nie jest to konieczne, wazne zebyś wszedł do opcji nagrywania) Będziesz miał życie ne "full"

Zerowanie Wanted Level:
Idz do swojej kryjówki i 'zasejwuj' grę Teraz wczytaj ją Będziesz miał zerowy Wanted Level

Mozesz też przystąpić do wyścigu pojazdów sterowanych radiowo, ale nie musisz w ogóle go ukończyć Będziesz miał zerowy Wanted Level

Retowenie bryki:
Kiedy Twój samochod płonie, szybko skorzystaj z "czekpointu" i jeśli chcesz nagrej stan gry lub nie (nie jest to konieczne) Kiedy wrócisz do gry, samochod będzie cały i zdrów)

Eecober International Airport - jak wnieść broń do środka:
Kiedy przejdziesz przez wykrywacz metalu, Twoja broń zostanie Ci automatycznie odebrana I pojewi się po drugiej stronie detektora Biegaj w stronę szyby za którą leży Twoje broń Czasemi w ten sposób mozesz w ten sposób odzyskać część broni będąc w środku.

Zablokowane lokacje

Jak dostać się do zablokowanych części miasta.
Sposób nr 1 - Uaktywnij trik "Dodo car" i wsiądź do samochodu
Jedź najszybciej jak się de i pociągnij do siebie analogową gałkę Samochód uniesie się, a Ty będziesz mógł przelaciać nad elementami blokującymi dostęp do danego fragmentu mapy Uwaga! Zastosowanie tego triku spowoduje, ze latania helikopterem będzie niewiarygodnie trudne! Dodatkowo od tej pory przy większych prędkościach, samochody będą zachowywały się jak latawce) Osobiście nie polecam

Sposób nr 2 - Wybierz snajperkę i znajdz miejsce gdzie pływają łódki. Poczekaj az któraś z nich popłynie dokładnie w Twoją stronę Użyj wtedy snajperki i "zdejmij" gościa sterującego łodzią. Jeśli łódka płynęła dość szybko, to powinna dobić do brzegu, a Tobie nie pozostaje nic innego jak do niej wskoczyć Teraz możesz popłynąć gdzie chcesz Jest to zdecydowanie najtrudniejszy sposób Najlepsze



miejsce do wypróbowania tego sposobu znajduje się na tyłach rezydencji Diaza (późniejsze Vercetti Estate) na Starfish Island - ne trawniku ze labiryntem z żywopłotu

Sposób nr 3 - Zastosuj trik "pływające samochody" Od tej pory mozesz spokojnia jeździć po wodzie i dostać się na każdą wyspę (musisz tylko znaleźć niski brzeg, by móc wyjechać z wody) Według mnie najlepszy sposób - nie powoduje żadnych zmian w sposobie prowadzenia samochodów

Kasa

Pole golfowe Leaf Links - łatwa kasa.
Skieruj się na pole golfowe i porozwalaj kilku staruszków Ci mlewają sporo kasy w portfelach

Łatwa kasa - bonus obywatelski:
Czasami policjenci biegają po ulicy za członkami gangów Mozesz zarobić 50



dolarów za każde uderzenie (nie strzelaj, gliniarz zacznie gonić Ciebie) uciekającego przestępcy. Keskę mozna zarabiać dopóki ciało nie zniknie. Najlepszą okolicą do zarabianie w ten sposób jest sąsiedztwo, jak i sam kompleks handlowy North Point Mall

Kierowca autobusu:
Jeśli nie masz gry TOKYO BUS GUIDE, a chciałbyś pojeździć autobusem, to nic prostszego, jak zwinąć jeden Zatrzymuj



się, oczywiście, ne przystankach - za kazdego pasazera, który wsiądzie do autobusu, dostaniesz 5 dolarów

Vice Point - skok ne sklep:
W kompleksie handlowym North Point Mall (wszystko pod ręka) weź na muszkę (R1) sprzedawcę w dowolnym sklepie Trzymaj R1 do zapalenia się trzeciej gwiazdki Dostaniesz od niego do tysiąca dolarów

Liste sklepów do obrabowenie:
Corner Store - Vice Point, budynek na północ od Shady Points Hospital
Dispensary+ (apteka) - Vice Point, jeden budynek na zachód od Corner Store



Jewelry Store - Vice Point
Gash - North Point Mall
Music Store - North Point Mall
Jewelry Store - North Point Mall
Hardware Store - North Point Mall
Bunch of Tools - Washington Beach
Ryton Aide Pharmacy - Little Haiti
Pharmacy - Downtown, na ulicy pomiędzy studiem Love Fist i Rock City
Jewelery Store - Downtown, na ulicy pomiędzy studiem Love Fist i Rock City
Deli - Little Havana
Doughnut Shop - Little Hevana
Laundromat - Little Havana na zachód od Print Works
Screw This - Little Havana

Loki

THE KING OF FIGHTERS 2000

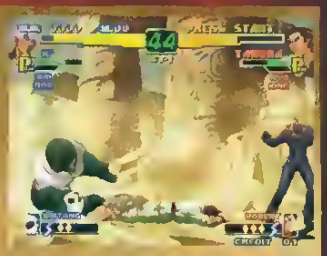


W zeszłym miesiącu fantestyczna IKARUGA, teraz smakowity kąsek dla miłośników fighterów 2D od SNK w postaci KING OF FIGHTERS 2000



To już szósty epizod serii KOF, która ciągnie się od kilku ładnych lat. Choć początkowo sarla trochę odstawełe od konkurenta z CAPCOM, z biegiem lat twor SNK coraz bardziej zyskiwał na grywalności i stawał się mniej "toporny". Dodatkowo KOF zawsze dysponowało dużą ilością postaci (z różnych bijatyk SNK) i "zajefajnymi" specjalami (jak dla mnie, są lepsze i efektowniejsze niz w serii STREET FIGHTER).

Konwersja odbyła się wreszcie bez bólu. Wcześniejsze wersje na PSX'a i DC kulały z powodu długich Loadingów (zwłaszcza wersje PSX'owe) będących wynikiem małej ilości pamięci RAM. Teraz jest wszystko w porządeczku, jedna postać ginie, druga wskakuje od razu. Jak ne arcade'ach. Co przyniosła nowa odsłona turnieju Fighterów. . No, przede wszystkim zwrócicie uwagę na tło. Stare SNK na pożegnanie (nowe części powstały po upadku firmy i zostały zrobione przez PLAYMORE) odwaliło kawał dobrej roboty. Miejsce na których przyjdzie nam staczać pojedynki są wykonana z duzym rozmachem i pełne detali cieszących oko (pustynia, wiatrak w fabryce). W wersji ne DC miały być dodatkowo nowe tła... Są, ale tylko stage'e z poprzednich części. Za to liczba zawodników budzi "respect"!!! Trzydziestu pięciu fighterów (ekipa z Art of Fighting, Fatal Fury), w tym sześć nowych postaci, plus nowy boss - Zero. Nieźle, tym bardziej, że są to dość zróżnicowene postacia. Chociaz mała panianka walcząca jak zawodnik sumo jest "lekkim" przegięciem. Należy nadmienić, ze poprawie ulegla takze animacja posteci - jest bardziej płynna, co od razu zauważy fan serii. Troszkę zmianił się równiez system walki. Nie ma już Critical Combo (gdy migał pasek energi mozne było odpalić dłuższego i mocniejszego supera), mozna ze to walnąć specjala z trzeciego poziomu, który też jest dłuższy niz normalny i zabiera więcej energii. Co do strikerów (chyba nie muszę pisać kto to), to nic się nie zmieniło. Ba, SNK poszło nawet dalej. Jest ich dwa razy więcej (po dwóch ne postać plus ukryci) i są to zawodnicy z róznych giarak firmy (są nawet bohaterowie z METAL SLUG i GAROU). Na osłodę na płytce znejduje się ciekawa galeria z artworkami oraz puzzle. Żeby jednak obejrzeć większość obrazków nalezy je najpierw ułożyć jako puzzle i dopiero można obejrzeć w galerii. Mała rzecz, a cieszy, choć zabawa jest baaardzo nudna.



Na koniec mała uwaga: gra jest przeznaczona raczej dla fanów - nia przypadnie wszystkim do gustu. A zatem Burn Knuckle!!!

PS KOF2001 jest oficjalnie zapowiedziane na DC! Będzie jazda - czterdzieści postaci!!! A KOF 2002 juz jest na automatach. KOF 2000 właśnia pojawił się w wersji na PS2



WERDYKT

SNK BIJATYKA

1-2 Players | 7 | 7 | 8

PLUSY	MINUSY
▲ dużo postaci, ładne tła	▼ tylko dla fanów
▲ dużo grywalność	▼ oldschoolowy wygląd

OCENY ZGREDZIOLI: KUJOT 6

COX

8

MARVEL VS. CAPCOM 2

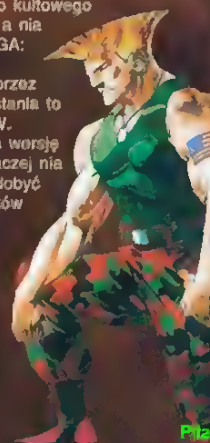
MARVEL VS CAPCOM 2 zaatakował wreszcie PlayStation 2, konsola doczekała się swojej wersji bardzo głośnego hitu wśród mordobić. Żeby nie trzymać w napięciu Graczy, którzy już mieli okazję poszarpać w ten tytuł na automatach bądź też DC, wyjaśnię już na wstępie: MvsC2 na PS2 jest konwersją arcade perfect, niemalże lustrzanym odbiciem wersji znonaj z DC, bez żadnych akekiuzywnych dodatków.

To mordobicie gromadzi przeogromną liczbę blisko 60 (!!!) postaci: najróżniejszych boheterów i czarnych charakterów universum Marvela, wojowników znonych z wszelakich STREET FIGHTERów i innych giar CAPCOM - jest m.in. MegaMan, czy Jill Velentina z RESIDENT EVIL (w trakcie walki przyzywać może zombiaki, psy, ptaki, e nawet Tyranta przy jednym supar combosie). Gra w żadnym wypadku nie sprawie wrazenia poważnej, e wśród zawodników znaleźć można tak cyrkowych chłopków, jak humanoidalny, żywy kaktus Armadillo. Co zaś się dzieja w trakcie walki? Gaaz!!! Prawdziwe pandemonium, jeden wielki pokaz fajerwarków, wybuchów i najdziwniejszych animacji na całym ekranie! MvsC 2 sprawia wrazenie gry niezmiernie masharskiej (i po części taki też jest), a w dodatku niezmiernie prostej - wszelkie super combosy zostały do bólu uproszczone, a wyskakujący nieustannie na ekranie licznik combosów bardzo często trzyma się dwucyfrowych wartości. Jednak za całym tym bajecznie kolorowym opakowaniem kryje się bogaty system walki "trzech na trzech". Możliwe jest tagowanie, a także przyzywanie partnerów do pomocy (każda postać może pomóc na trzy różne sposoby), czy dołączanie ich supar combosów do własnych. Możliwe jest też odpalenia supar combosów wszystkich trzech postaci naraz, dostępne są super skoki i wybicia umożliwiające prawdziwe masakry na przeciwniku w powietrzu itd. itp.





Ja akurat nie jestem wielkim miłośnikiem MvsC 2, są jednak tacy, którzy spośród wszystkich bijotyk CAPCOM, ten właśnie tytuł stawiają na pierwszym miejscu. Na dzień dzisiejszy MvsC 2 już nia zachwyca, tak jak dawniej, a autorzy nie pokusili się o rozbudowanie tego kultowego tytułu - stąd taka, a nia inna ocena. UWAGA: wersja japońska umożliwia granie przez Net i raczej pozostania to domeną tylko KKW. Czekajcia więc na wersję europejską, bo inaczej nia będziecie mogli zdobyć specjalnych punktów "V", cholernie weżnych do "kupowania" dodatkowych zawodników.



WERDYKT

CAPCOM BIJATYKA

1 or 2 Players | PS2 Memory Card 57 kB | 7 | 6 | 8

PLUSY	MINUSY
▲ ogromna liczba postaci	▼ zbyt chaotyczna
▲ show na ekranie	▼ masa glitch'ów

OCENY ZGREDZIOLI: KLEJU 6, COX 8, KUJOT [illegible] K-D

KALI

7+

Od Gracza dla Graczy

Jakie emocje wzbudzają w nas gry?

Jesteśmy towarzyszą nam przez całe życia. Rozwodzenie się nad mechanizmami wywołującymi te stany pozostawmy specjalistom, gdyż nas interesuje przede wszystkim to, w jaki sposób odnosi się to do nas - Graczy. Kiedy chwytamy za pada i przenosimy się w barwny świat gier, odczuwamy różne stany emocjonalne wynikające z podniecenia, strach, smutek, radość z wygrywania, a czasem komiczna sytuacja wzbudza w nas wybuch niepohamowanego śmiechu. Uczucia te wywołane są przez najróżniejsza czynniki, a szeroki wybór gier o różnej tematyce zapewnie nam przeżycie niezapomnianych wrażeń.

"Gry wideo" to kontrowersyjny temat, który z niezwykłym uporem jest rozwlekany przez dziennikarskich "obrońców moralności". Psychologdzy przeprowadzili kiedyś na grupie amerykańskich dzieci badania, zauważyli, ze dla niektórych zabranie ukochanej konsoli i zakaz wychodzenia z domu może być NAJGORSZYM wymiarem kary. W rezultacie tego pojawiły się prace stwierdzające, za gry zniekształcają EMOCJE dziecka i silnia uzależniają, prowadząc do skrzywiania osobowości (...) Księża nieustannie płaczą w mediach nad losem niewinnych duszyczek, których czystość jest kalana brutalnymi przejawami nieskrępowanej przemocy w grach. Zwykle są to ludzie uparci, którzy nie kwapią się nawet do tego, żeby spojrzeć na ten temat głębiej. Stwona się stała ostatnio histona dziewczyny, która dała się ponieść emocjom i powiesiła z rozpaczy po kilku przegranych partiach w BOMBERMANa. Oczywiście był skandal, a w prasie zaczęły się sypać "okołogrowe" nagłówki. "Zabił, bo nie miał pieniędzy na konsolę", "Mordercza gry". Jeśli uwierzyć tym bzdurom, to wyjdzie na to, ze gry są źródłem negatywnych emocji. Czy tak jest naprawdę?

Kiedy jakiś czas temu oddałam się lekturze pewnego podrzędnego pisemka, trafiłam na ciekawy tekst. Nawiedzony autor porównywał gry i filmy pod kątem zawartych w nich emocji, opierając się na slawetnym "Tytaniku". Pół takstu zajęły przesłodzona opisy tego, jak film "wzbudza silne uczucia, wyciska łzy, a scenariusz zaskakuje do samego końca". Po drugiej strony barykady ustawił filmową adaptację MORTAL KOMBAT, posiłkując się aluzjami do samej gry (swoją drogą jest to chyba ULUBIONA pozycja wszystkich obrońców moralności, walkowana do obrzydzania). Nie twierdzę już, za autor nie mógł chyba znaleźć bardziej chybionego porównania, a zestawienie przewidywalnego do bólu i słodkiego jak wata cukrowa dziełka Camerona do bogactwa takich gier jak FINAL FANTASY VII jest delikatnie mówiąc PRZEGIĘCIEM! Udowadnia to tylko, ża ci "mądrzy" ludzie tak naprawdę ZUPEŁNIE nie mają pojęcia, o czym piszą.



Jakiś czas temu uświadomiłam sobia, ze do odczuwanie głębokich emocji w grach należy dorosnąć. Tylko wtedy zauważamy wszystkia smaczki, jakie oferują nam niektóre pozycje. Kiedy pewnego dnia odwiedził mnia kumpel, który nigdy wcześniej nia miał styczności z konsolami, patrzył przez dłuższą chwilę na to, co robię, po czym chłodno stwierdził, że to jest niesciekawe i głupia. Mimo to odwiedzał mnie ponownia, a pewnego dnia sam chwycił za peda i zaczął grać. Z czasem wciągało go to coraz bardziej, a kiedy raz popatrzyłam na niego skupionego, z wypiekami na twarzy i wytrzeszczonymi oczami, NIE POZNAŁEM CZŁOWIEKA!

Zastanawialiście się kiedyś, jaka gra wzbudziła w Was największa emocja i pozostawiła w pamięci niezatarte wspomnianie? Od czasu do czasu pojawiają się WYBITNE pozycja, nad którymi rozmyślamy jeszcze długi czas po ujrzeniu na akrania napisu THE END. Dla mnie taką grą było FINAL FANTASY VII. Niespodziewana śmiarć Aarisa była szokiem i wzbudziła we mnie głęboki smutek (a scena za Sniper Wolf w MGS? Chlip, chlip... - przyp. HIV'a). Przywiązałem się do tej sympatycznej i dobraj postaci, która znalazia stałe miajsce w druzynia. Kiedy patrzyłem bazsilnia, jak usmiechający się Sephiroth przekłuwo ją mieczem, coś we mnia pękło, a w oczach pojawiły się łzy. To się NIE MIAŁO TAK SKONCZYĆ! Patrzyłam na zadowolonego z siebia drania i przepełniała mnie chęć zemsty. Znienawidziłem go i wiedziałam, ze póki z nim nie skończę, nie zaznam spokoju! Emocje były tak silna, za zatarła się granica między grą a rzeczywistością, a ja płakałem za wykreowaną, niestniejącą postacią, jakby odszedł ktoś bliski. Kazde szanująca się gra RPG daje nam poczucia przezywania wialkiej przygody i pozwala na dłuższą chwila zapomnieć o problemach dnie codziennego. Podczas długich godzin spędzonych przy siodmym "fajnelu", poznałam dogłębnia wirtualny świat i z czasem pojawiła się między nami pewna więź, przestała mieć znaczenie umowna grafika, a w mojej wyobraźni ten świat żył, miał swoją historię, a ja czułem się za niago odpowiedzialny! Być może się mylę, ala na pewno KAZDY fan RPG miał kiedyś podobne odczucia.

Odpalając na konsoli wyścigi spełniamy nasze marzenia o dużych prędkościach. Któż z nas ma w garazu Focusa WRC, czy Skyline'a? Za kierownicą wirtualnego samochodu możamy choć w małej części poczuć emocje towarzyszące szybkiej, wyczynowej jeździe. Podczas gry w BURNOUT odczuwa się pulsującą w żyłach adrenalinę. Ta dynamika! Makabryczna i efektowna kraksy! Tutaj nie ma czasu na myślenie, liczą się przede wszystkim EMOCJE! Wciskamy dopalacz i po chwili sunięmy przez szosę z kosmiczną prędkością, zostawiając za sobą tumany dymu! Cały czas słyszymy wyjący wściekła silnik, ryczące klaksony i pisk opon! Jak można się domyśleć, czasam ta namiastka przestaje wystarczać. Gracz łyka wszystkie bryki, tryby, zbiera bonusy i czuje się debeściakiem (tak jak Koso,



ele mniejszym) Sieda do prawdziwego auta i zeczyne kozeczyć - niestety odwaga nie zawsze idzie w parze z umiejętnościami, a próby wykonywania znanych z gier trików mogą się skończyć nieciekawie (Icak, joll). Mój brachol w trakcie wyścigu wczuł się do tego stopnia, że kiedy wchodził w ostry zakręt, w pokoju rozległ się trzask ułamanego plastiku. Kierownica nie wytrzymała (..) Te gra to dla wielu osób coś więcej, niz kolejne wyścigi Tutaj kazdy chce ZA WSZELKĄ CENĘ wygrać, a tor zamienia się w pole bitwy, gdzie Gracz prowadzi agrasywną walkę z wykorzystaniem wszelkich dostępnych środków! Futurystyczne bolidy prują z zawrotną prędkością przez serpentyny, powykręcane pętle, ostre zakręty, korkociągi i często traci się orientację, gdzie wieściwie kończy się ziemia a zaczyna niebo Widzimy migające z dużą częstotliwością obrazy, a w tle przygrywa dynamiczne 'hejoo-muza'! To jest WIPEOUT, emocjonująca i sugestywna walka z własnymi słabościami, gra-narkotyk, wzbudzająca od dawna niezwykłe emocje Czy kogoś to dziwi?

O grach sportowych można napisać wiele, ale próbując ująć w kilku słowach porywające emocje, jakimi są przesiąknięte, raczej polegniemy, bo tego po prostu NIE DA się opisać! "ISS sprawia, za czuję się wniebowzięty Daje mi dziką wolność w tworzeniu akcji, które w rzeczywistości trudno zobaczyć Pobudza moją wyobraźnię, a kiedy wygrywam . nie ma słów, zeby opisać moją radość ." - stwierdza Blur, Mistrz Polski w ISS PRO EVOLUTION (2000 r) Podkręcamy głośność w telewizorze, obok stawiemy dobrze schłodzone piwko i pełni zapału zaczynamy rozgrywać mecz Sprawnie prowadzimy akcję, wodząc przeciwnika za nos, a ukoronowaniem starań staje się piękne i przemyślana bramka, po której czujemy ze te kilka minut gry nie było stratą czasu! Piłka nozna w warsji konsolowej to dla fana futbolu czysta adrenalina - kiedy wczujemy się w sytuację na boisku, zaciera się cienka granica między rzeczywistością a światem gry gestykulacja, wojenne okrzyki, okraszona "mięsem" komentarze podskakiwania z emocji na kanapie - otrzymujemy statystyczny obraz polskiego Gracza.

Kiedy zapytałem Gemlego z CPT o emocje, jakie wzbudza w nim ulubiona bijatyka, stwierdził: "Tekken to przede wszystkim zabawa i tak powinien być traktowany Jednak nieodzownym elementem tej zabawy są emocje Jakie? Niemal cała ich paleta od radości, przez zrazygnowanie, frustrację, aż po złość i gniew W jakich sytuacjach występują, nietrudno się domyśleć!" Bijatyki wzbudzają specyficzne emocje nie ma tu miejsca na głębokie refleksje i rozwlekłość, gdyż liczy się przede wszystkim SKUTECZNOŚĆ Niezwykle popularne są cały czas TURNIEJE, na których czołówka polskich Graczy walczy o tytuł tego "najlepsiejszego". Wtedy nie ma miejsce na okazywanie uczuć, a psychiczne nastawienie to PODSTAWA na drodze do zwycięstwa Emocje znajdują swoje ujście PO walce turniejowej, a rozwalenia pada o ścianę to jeden ze sposobów na odreagowanie) Podczas walki z innymi Graczami bardzo często mozne się spotkać z tzw "trash talkingiem" Są to nic nie wnoszące gadki podczas gry, która w zamyśle mają wybić przeciwnika z koncentracji i pomagają odreagować rozsadzającą niektórych energię, a tak naprawdę świadczą tylko o słabej psychice osoby, która w ten sposób postępuje Wielokrotny Mistrz Polski - Marcin "Jajo" Janik - słynie z niezwykłego opanowania Decyduje ono w większości przypadków o zwycięstwie (oczywiście przy założeniu, iz poziom techniczny przeciwników jest zbliżony). Gracze podchodzący do gry emocjonalnie często ulegają tym, którzy grają technicznie Matematyczna skuteczność przede wszystkim

Gry logiczne zwykle nie mają rozbudowanej fabuły, bo nie istnieje taka potrzeba Jest za to określony cel, do którego dążymy za pomocą wszelkich dostępnych środków Łamigłówki, mimo ze nie mają wartkiej akcji, są bardzo emocjonujące i potrafią przykuć uwagę na dłuzej W archaicznej grze LEMMINGS pomagaliśmy przetrwać grupce idących na bezsensowną śmierć gryzoni budowaliśmy kładki, drążyliśmy tunele, a kiedy trzeba było poświęcić czasem zycie jednego stworzonka dla dobra ogółu - robiliśmy to bez zastanowienia SUPER PUZZLE FIGHTER jest na tyle emocjonującą grą, że mój kumpel po kilku przegranych potrafił się wkurzyć do tego stopnia, ze kinąc wyrzucił nas z domu. Irytacja i silne poczucie bezsilności doprowadziły go do ostateczności)

Czasem, gdy spoglądam na sunący na niebie samolot przypomina mi się film "Top Gun". Kiedy widziałem go pierwszy raz, duże wrazenie zrobiły na mnie powietrzne akrobacje i caly ten klimat pilotowenia "stalowych skrzydeł" Dzięki symulatorom mogłem spełnić się w roli pilota poczuć się przez chwilę jak Tom Cruise i w zaciszu domowym wykonać odrzutowcem efektowne korkociągi W rzeczywistości by zostać pilotem, trzeba spełnić szereg bardzo rygorystycznych warunków i dla ogółu ludzi jest to często nieosiągalne (końskie zdrowie przede wszystkim - dop. HIV'e). Dzięki takim azpilom jak ACE COMBAT przeżyłem niemiastkę wrażeń, jakie daje prawdziwy lot Piękne, fotorealistyczna grafika powoduje drzenie łydek i można zapomnieć o nadrzędnym celu, czyli walce powietrznej, podziwiając malownicze krajobrazy Często, gdy lecę kilkaset metrów nad ziemią spoglądając na mijające w dole kształty cierpnie mi z wrażenia skóra. miasta, wzgórza, zatoki, innym razem ośnieżone szczyty łańcuchów górskich Słyszę wybuchy, ryk silników, a przecinające powietrze rakiety i jasne wybuchy przypominają, ze właśnie uczestniczę w jednej z najbardziej efektownych bitew powietrznych, jakie widziała domowa konsola.

Przyjrzyjmy się teraz SPLINTER CELL, METAL GEAR SOLID, HITMAN 2, czy w końcu GTA3 - elementem łączącym wszystkie te gry jest wątka, dynamiczne i pełna niespodzianek akcja Możemy w nich odnaleźć się zarówno w roli świetnie wyszkolonych komandosów, jak i prostych zbirów Zdeterminowani, rozpoczynamy emocjonującą walkę o przetrwanie i to, czy w tej rozgrywce będziecie wysilać mózgownice i kombinować, czy wybierzecie rozwiązanie czysto siłowe - zależy wyłącznie od Was! Podczas gry w SPLINTERa po raz pierwszy poczułem się jak autentyczny agent specjalny! W końcu ktoś podszedł do tego tematu POWAŻNIE i przedstawione wydarzenia można odnieść do rzeczywistości! Kiedy przywołuje w pamięci METALA, od razu mam przed oczami obraz emocjonującej walki z PSYCHO MANTISEM Pamiętacie, jak na wstępie kolo zarzucił tekstem "I can read you like an open book"? Oczywiscie to olałem, ale co byście zrobili na moim miejscu, jesli nagle usłyszelibyście tekst "You lika Castlevania don't you?" biorąc pod uwagę, ze faktycznie szpilaliście w tą grę przed kilkoma dniami? Zbladłem! Kiedy Mantis zaczął nawiązywac do SILENT HILLa i SUIKODENa, zupełnie nie wiedziałem, co jest grane! Rozszyfrowanie tego triku zajęło mi dłuższą chwilę, a do tego czasu miałem ostry mętlik w głowie! (..) HITMAN 2 oferuje porywający klimat filmu sensacyjnego - mimo nielogicznych sytuacji i naciąganych wątków, wiele osób odnajdzie się w roli zawodowego mordercy, bez skrupułów wykonującego swoje "ziecania" GTA3 to przede wszystkim urzekająca SWOBODA Trudno opisać emocje, jakie wzbudza zwiedzanie wirtualnego miasta, połączone z "wypozyczaniem" stojących na ulicach pojazdów (straz pozarna, taksa i karetka rządzą!) Łapiesz za kierownicę, wciskasz gaz do dechy, zapuszczasz muzę i jesteś GOŚĆ! Jakiś koteś krzywo się na Ciebie popatrzył? Chwytasz za bejsbola, a w pokoju słychać tylko histeryczny śmiech, połączony z rozbryzgującą się na ekranie krwią)

Inna sytuacja: kiedy odpaliłem MEDAL OF HONOR FRONTLINE i na przywitanie zostałem uraczony sceną desantu na plażę Omaha, przez dłuższą chwilę zbierałem oklapniętą szczękę z ziemi! Jak to wygląda! Prawdziwa wojna! Wszędzie słychać strzały karabinów maszynowych, widać umierających ludzi, panuje chaos, ciągły ruch - i ta WRAZENIA! Przez tę krótką chwilę naprawdę byłem w stanie wyobrazić sobie, co czuli przed kilkunastoma laty ludzie, którzy przez to przechodzili) Wojna widziana oczami jednostki, ujęta w niesamowity i sugestywny sposób!

'Perty games' dostarczają zawsze niezapomnianych wrażeń Każdy, kto miał okazję pograć kiedyś w większym gronie powie, ze ten typ rozrywki jest wyjątkowy Żadna gierka nie odda tego klimatu, kiedy spoglądamy na kinącego pod nosem, spoconego ze złości kumpla, który właśnie po raz kolejny wtapia w BOMBERMANa! Pamiętacie to uczucie, gdy na ekranie zostaje 4 Graczy i sytuacja się komplikuje? Obserwujemy bezlitośnie upływający czas, e obszar po którym biegamy coraz bardziej się kurczy. Wszędzie eksplozje! Tutaj liczy się każdy gest złośliwe wytrącenie pada kumplowi z ręki, mocny szturchaniec, czy odwrócenie wzroku, żeby spojrzeć mu z satysfakcją w oczy, doskonale współgrają z jatką na ekranie! Ciarki przechodzą po plecach z podniecenia i choć to tylko zabawa, emocje porównywalne są czasami co najmniej z finałem Mistrzostw Świata!



Czy gry mogą przestraszyć? No, ba! Strach cały czas jest na topie i ludzie chętnie sięgają po pozycje klimatyczne i pełne sytuacji mrozących krew w żyłach Nie mam tutaj oczywiście na myśli gierek, która straszą swoim wyglądem i grywalnością), ale o mrocznych horrorach, w która z pewnością mieliście okazję zagrać Przeczytajcie teraz historię Ghoulighe z Forum PE, który opisuje swoje wrażenia ze szpilanie w SILENT HILL. "Przebiegałem przez ulicę, był ranek, wszędzie zalegała mgła i panowała cisza Wiedziałem, że jest za spokojnie nie mogłem przestać biec . Nagle upadłem, świat w mgnieniu oka zatoczył mi się przed oczyma i zmienił nie do poznania Zamiast miasta widziałem brudne ruiny umazane fekaliami i spływającą wszędzie krew, w miejscu gdzie był chodnik widziałem znaszczoną kratę, przez którą widać było nieprzeniknony mrok W oddali słychać było wycie najgłośniejszych eyran, jakie kiedykolwiek słyszałem Wbijały się w umysł i powoli doprowadzały do paranoi Nie mogąc juz znieść tego wszystkiego, zacząłem szukać schronienia, a radio nieznośnie trzeszczało, oznajmiając że w pobliżu czai się wróg Wpadłem do zniszczonego marketu - myślałem, ze to juz koniec, ale czekała mnie jeszcze jedna niespodzianka włączył się olbrzymi telebim, ogłuszając mnie straszliwym szumem Nie mogłem dłuzej wytrzymać i musiałem wyjść z pokoju ". Osobiście nigdy nie zapomnę sceny z pierwszego RESIDENTa, gdy usłyszałem brzdęk szyby w holu i zaatakowały mnie uplome dobermany. Długo jeszcze wpatrywałem się w świecące na czerwono litery "YOU ARE DEAD", zanim minął paraliż i mogłem ruszyć zesztywniałe ze strachu kończyny do pobliskiej toalety

Trudno jest pisać o grach bez emocji czasem spędzamy z padem w rękach długie godziny, podczas których przeżywamy niezwykłe chwile, utożsamiając się z wirtualnymi bohaterami, przemierzając fantastyczne światy, gdzie spełniają się nasze sny. Im bardziej się angazujemy w granie, tym więcej możemy wyciągnąć z tego satysfakcji Niektóre sceny z kultowych gier potrafią nas pochłonąć do tego stopnie, że nie jesteśmy w stanie o nich zapomnieć. Zabierzemy je ze sobą i pozostaną w naszej pamięci NA ZAWSZE, jako wspomnienie szczęśliwe przezytych chwil Nie raz jeszcze usłyszycie, jak przeintelektualizowani "mędrcy" będą w mediach krytykować gry i wskazywać je jako źródło wszelkiego zła na świecie Nie słuchajcie fałszywych proroków tylko znajdzcie odpowiedź w sobie Ja w głębi duszy wiem i czuję, że dla takich pięknych chwil naprawdę WARTO GRAĆ!□ [mazur^san]

PlayStation jest Twoją nagrodą

czyli satysfakcja bez kompromisów

Nie masz jeszcze dosyć PlayStation? Szarak robi za domowy ołtarzyk? A może kochasz gry i chcesz po prostu wiedzieć więcej? Musisz więc to przeczytać! Będzie o Kutaragim, o tym jak nieomylne NINTENDO podkopało pod sobą dołek, o tym jak VIRTUA FIGHTER pomogła PSX'owi i o tym, co, do diabła, łączy RIDGE RACERa i bibliotekę na rogu.

Niezależnie, jaki kształt ma Twoja konsola, czy grasz od 15 lat, czy od tygodnia, musisz zdawać sobie sprawę, że rynek gier wideo swój obecny, wielce obiecujący stan zawdzięcza wspólnej pracy ogromnej rzeszy ludzi z całego świata, rożnych narodowości i mentalności. Przyświecały im różne cele i korzystali z różnych metod, jednak ich wysiłki pozwoliły w końcu grom wideo zyskać status medium, z którym światowy rynek rozrywkowy musi się liczyć.

Pośród tych osób godną odnotowania pozycję zajmuje dzisiejszy wicaprezes zarządu SCEI - Ken Kutaragi. Dla nas, zwykłych Graczy (w oficjalnych kręgach również), jest on, jakkolwiek poutala by to nie zabrzmiało - ojcem PlayStation.

Trzeba przyznać, że gość nie należał do gatunku smutnych panów w szarych garniturach, którzy gry znają, owszem, ale z teorii. Kutaragi grał i gry rozumiał, a nawet był wyjątkowo sprawny w wydawaniu mamony, kupując wszystkie możliwe komputery i konsole w zasięgu ręki - prawdziwy pasjonat elektronicznych gadżetów. Kiedyś za równowartość 1000 dolarów kupił pierwszy na świecie kalkulator elektroniczny. Innym razem jadąc na narty sprezentował sobie elektroniczną maszynkę do gry w tenisa stołowego, złożył ją i zamiast delektować się świeżym powietrzem, cały czas grał zamknięty w pokoju hotelowym. W 1983 Kutaragi, pod pretekstem badania korzyści biznesowych kupił swemu dwuletniemu synkowi Famicoma i na drodze zestawienia z konsolą MSX (SONY) obserwował, jak i czym bawi się synek. A tan wybrał Famicoma i wspólnie z ojcem oddali się zabawie w "Donkey Konga". Nie dziwię się, że taki gość sprawił nam Szaraka.

Główną fascynacją Kutaragiego była jednak grafika komputerowa. Nawet jego praca doktorska traktowała o możliwościach zastosowania grafiki komputerowej w medycynie", interesował się sposobami generowania obrazu, więc siłą rzeczy bardziej od oprogramowania interesował go sam sprzęt. Pragnął, aby jego praca była związana z elektroniką oraz informatyką, rozpoczął więc wnikliwą obserwację jednej z firm - SONY, która wtedy nie była zbyt popularnym pracodawcą wśród studentów. Jednak Kutaragi byłby z tej pracy zadowolony, gdyż SONY pozornie nie miała statusu zaibatsu i silnej hierarchizacji charakterystycznej dla tradycyjnych japońskich przedsiębiorstw. Dawała tym samym pewna szansę na realizację indywidualnych pomysłów. W 1975 roku Kutaragi rozpoczyna pracę w SONY. Kolejne lata poświęca na zdobywania doświadczeń pracując nad wieloma projektami, na których opisanie brakło by miejsca. Dla nas istotny jest moment, kiedy zainteresował się technologią cyfrową - stało się to w chwili opracowania przez SONY 2-calowej dyskietki. Głównym problemem w rozwoju nowych koncepcji zdolnego inżyniera była, o dziwo, rodzima firma, w której kwestia cyfrowej obróbki sygnału była tematem tabu! Czujecie? SONY stawało na analogową technologię - tak bardzo było w tej tradycji zakorzenione! A o technologii cyfrowej wtedy często nie wolno było nawet wspominać".

Na szczęście Kutaragi nie okazał się frajerem i troszkę później, kiedy dzięki swoim osiągnięciom otrzymał niezłą posadkę w Departamencie Audio narobił niezłego zamętu ucząc całe tabuny nowych pracowników nowoczesnych technik programowania i pisania aplikacji. Wielkie dzięki, że w dzieciństwie był niepokorny i tak mu już zostało.

Mamy wrzesień roku 1984. Kutaragi jest w tym okresie zatrudniony w Centrum Badań nad Obróbką informacji i ten fakt wydaje się cudownym zrządzeniem losu. Dlaczego? Gdyż to właśnie wtedy w jego umyśle rodzi się zalążek pewnej koncepcji. Jest to jeszcze myśl dość odległa, ale dzięki niej po latach pojawia się w naszych domach PlayStation. Bezpośrednim impulsem dla Kutaragiego był kontakt ze słynnym Systemem G - modułem do obrobki obrazów trójwymiarowych. Wowczas była to jedna z najnowocześniejszych stacji graficznych. Kutaragi przeżył swoistego rodzaju szok uświadamiając sobie jak cudowną konsolę do gier można by stworzyć łącząc moc Systemu G z istniejącymi już standardami, np. Famicomem. Trzeba sobie uzmysłowić, że wtedy wszystko, na co stać było konsole to generowanie grafiki dwuwymiarowej (technika tworzenia tzw. "duszków"), natomiast System G swobodnie odwzorowywał obiekty 3D (oraz tekstury) w czasie rzeczywistym reagując natychmiast na wydawane komendy. Czyli robił to, co obecnie z lepszym czy gorszym skutkiem realizuje każda nowoczesna konsola.

Tak przynajmniej - za wiele opublikowanych oświadczeń obiecującą grupę. Okazało się jednak, że droga do realizacji kiełkujących założeń jest o wiele bardziej skomplikowana.

Zaczęło się niewinnie - od pewnej brzemiennej w skutkach decyzji NINTENDO - koncernu dominującego na rynku elektronicznej rozrywki. Już wtedy chłopaki miały nierówno pod sufitem, zapodając często dziwaczne zagrania, ale w sumie kto mógł przypuszczać, że datę 29 maja 1991 roku będą przeklinać po wsze czasy. Po kolei.

Strasznym dziwolągiem anachronicznym już w momencie prezentacji był napęd zewnętrzny do Famicoma, który NINTENDO zaprezentowało 21 lutego 1986 roku. Disk System, bo o nim mowa nie był w gruncie rzeczy złym rozwiązaniem, lecz w oczach Kutaragiego jawił się jak znaczący krok wstecz. Zdawał on sobie sprawę z istnienia dużo wydajniejszych technologii, będących oczywiście w rękach SONY. Zakasał rękawy i zeczął kombinować, jak by tu zmusić SONY do połączenie sił z NINTENDO. Ogólna tragedia - sporo osób uznało Kutaragiego za niebezpiecznego sabotażystę, a wszelkie próby argumentowania możliwości przyszłego sukcesu konsol spełzały na niczym. Konsola były uważena za zabawki, a wszelkie kwestie z nimi związane - stratę cennego czasu. I skąd my to znamy? Ale przynajmniej już wiamy, kto miał wtedy rację, a kto pawnikiem nosi teraz teczkę za panem Kutaragi. Rozmów było sporo, skonsumowano wiele litrów saka, lecz ostatecznie zawiązała się współpraca pomiędzy SONY a NINTENDO. Początkowo chodziło o dostawy specjalizowanych układów dźwiękowych do Famicoma, później pojawiła się również kwestia współpracy przy projekcie komputera przeznaczonego do grania, którego nazwa na zasadzie analogii do workstation (stacji roboczej) miała brzmieć PlayStation. Smutasy z SONY zupełnie nie łapały tego klimatu, jednak ostatecznie 1 stycznia 1989 roku Nono Ohga (prezes zarządu SONY) oraz Hiroshi Yamauchi (prezes NINTENDO) postawili gdzie trzeba istotna paratki. Wierzyć się nie chce, ale chłopaki dogadali się, że na bazie wspólnych doświadczeń i wypracowanych rozwiązań SONY będzie produkować konsolę z wbudowanym czytnikiem CD-ROM (prototyp powstał 29 maja), a NINTENDO zaszaleje z zewnętrznym czytnikiem do Super Famicoma. Widzicie więc, za przedziwna duety w branży zdarzały się już w zamierzchłych czasach.

W tym miejscu niezwykła ważne etaje się nakreślenie ówczesnej sytuacji panującej na rynku napędów CD, które ostatecznie stanowiły żelazny argument rozwijającego się projektu. Interesują nas w tej chwili dwa formaty nad którymi prowadzono prace CD/I promowane przez Philips i wspomagana przez zaspoły badawcze Sony, oraz CD-ROM, przy którym maczał swoje mistrzowskie paluchy Kutaragi i jego brygada wasołych wywrotowców. Czyli dwa konkurujące formaty opracowywane w znacznej części w obrębie jednej firmy. Dwa obozy i oczywisty konflikt interesów.

Ekipa od CD/I obawiając się o przyszłość własnych wypocin postanowiła nieco pokomplikować sprawy i stanowczo sprzeciwiła się badaniom nad formatem CD-ROM. Natomiast NINTENDO, obserwujące postęp prac nad napędem, obawiało się zbytniej ekspansji znanej z potężnego zaplecza technicznego SONY i tak dbając o wspólne interesy - Philips (czyli CD/I) wraz z nia przeczuwającym jeszcze kłopotów NINTENDO zacieśniły współpracę wypinając się na SONY. Stało się to właśnie 29 maja 1991 roku. Niczym byłaby jednak wywodząca się jeszcze z czasów dzielnych samurajów japońska zapalczywość, gdyby żółte ludziki łatwo się poddały. Nic z tego. Powstał sztab kryzysowy, znowu poszło w ruch sake i ostatecznie pan Ohga zdecydował, za SONY za żadne skarby nie wycofa się z projektu. W tym czasie ekipa 'N lekko się pocila wiedząc jak wiele ryzykuje. Odnotowaliby solidnego "zonka", gdyby SONY zerwało kontrakt na dostawy układów dźwiękowych do Famicoma. Na szczęście dla nich SONY wykazało się znacznym wyczuciem i dalej realizując zamówienia postanowiło wprowadzać własny biznes plan, który wkrótce miał zachwiać w posadach pozornie niedostępną fortecę 'N. Mimo tych wydarzeń SONY nadal nie miało zamiaru angażować się w aegmant gier. Wielka istotna była więc rola Ohgi, który na zebraniu zarządu 24 czerwca 1992 podjął kluczową decyzję dotyczącą kontynuacji projektu Kutaragiego. Większość zebranych nadal ostro oponowała. Kutaragi udzielając z determinacją wszelkich wyjaśnień i wspomagając się delikatną manipulacją psychologiczną "zmusił" Ohgę do zaakceptowania projektu. Werdykt zapadł, SONY postanowiło spróbować swych sił w tej rozgrywce - zamiast CD-ROM do Super Famicoma (SNES) na horyzoncie zamajaczyła pełnoprawna platforma do gier - PlayStation. Wszyscy wiedzieli, że gra toczy się o najwyższą stawkę, mało kto jednak przypuszczał, za właśnie zdecydowano o przyszłym triumfie firmy i największym sukcesie w historii stacjonarnych konsol. I ze przyczyną znacznej części tego sukcesu była wścieklość na NINTENDO. Nono Ohga stał się zwolennikiem Kutaragiego konsekwentnie wspierając projekt. Jego rola w sukcesie PlayStation na sposób przecenić.

Czynnik ludzki rozpoczął zabawę, lecz aby Gracza mogli rozkoszować się przełomową jakością, musiała zaistnieć technologia zdolna udźwignąć brzemię ludzkich wymagań. Kutaragi z pasją zabrał się za badanie możliwości. Gdyby tylko potrafił znaleźć pomost pomiędzy grafiką 3D, prawdziwym potencjałem CD-ROM i nową formułą gier mógłby wytyczyć nowa szlaki dla twórców rozrywkowego oprogramowania. Przejście z płaskich, dwuwymiarowych światów w przestrzennie generowana krajobrazy, choc ryzykowne w przypadku powodzenia pozwoliłoby SONY zaistnieć w branży, a Graczom zapewniło zupełnie nowe doznania. Dużym problemem było przeświadczenia łodzi, że konsola do gier to swoistego rodzaju mozaika powszechnie znanych technologii, a ich zaawansowania nawet w następnej generacji sprzętu nie będzie niczym szczególnym". Ot, taka elektroniczna zabawka. Przy takim podejściu wymiana doświadczeń, konstruktywna dyskusja czy choćby zwykłe rozmowy wokół tematu były prawie niemożliwe. Cały czas podkreślam niechęć, jaką żywiło SONY do kwestii konsol.

Kutaragi i jego dziewięciu współpracowników było znanych jako zadymiarze, tzn. gdzie by się nie pojawili, natychmiast stawali się zarzewiam konfliktów. Jednocześnie wartość ich aktualnej pracy dla korporacji była tak znaczna, za Ohga zdecydował cały zespół przenieść do Sony Music. Choć zakrawa to na absurd, jednak Ohga twierdzi z pełnym przekonaniem, za "jedną z dróg prowadzących do sukcesu PS było wykluczenie gałęzi [illegible] z ekipy Sony". Posunięcie to zaprocentuje w

Pad ma swoją historię...










Osobą odpowiedzialną za stylistykę i wygląd PS, oraz za unikalny projekt pada był Teruyu Gotoh. Jego koncepcja konsoli zasadniczo różniło się od powszechnie przyjętych na tym polu norm. Chciał stworzyc kształt prosty (możliwy do naszkicowania z zamkniętymi oczami) a jednocześnie wyrafinowany, na którego atrakcyjność nie miałoby wpływu aktualna moda. Między innymi miał na myśli opakowania mydła i samo mydło - opakowanie na tyle proste, że sugerowało wnętrze. Konsola musiała podobac się nie tylko Graczom, ale również twórcom gier.

Kontroler projektował Gotoh przez rok, lecz kiedy zaprezentował go Kutaragiemu - ten zdecydowanie zaprotestował. Nie podobała mu się "przestrzenna" koncepcja pada, gdyż powszechnie obowiązującym standardem były pady wzorowane na modelu z Famicomo. I pewnie grałibyśmy dzisiaj na jakiejś desce, gdyby nie determinacja Gotoho i decyzja Ohga, aby projekt zatwierdzic. Później Kutaragi przyznał, ze pomyślił się w kwestii wyglądu kontrolera. Uffff.

Sama produkcja pada też w pewnym momencie okazała się nie lada kłopotem. Fabryka w Kirasazu nie wyrabiała z ilością kontrolerow. Gotoh przeanalizował problem i doszedł do wniosku, że modelowanie kształtu pada trwa 60 sekund. Gdyby udało się skracic ten czas do 50 s - problem byłby rozwiązany. Zrobiono tak, ale wtedy powierzchnia pada błyszczała się, co psuło cały efekt. Innym problemem były ścierające się napisy na konstrukcji, ustalono więc, ze należy wykonać mikro wyżłobienia i wtedy nanieść tusz. Ostatecznie poprawki wprowadzano, a na efekty nie trzeba było długo czekać.

przyszłości, gdy dla potrzab projektu PS zostanie zastosowany model biznesowy wykorzystywany z powodzaniem w Sony Music.

Kutaragi trafia do Epic Sony w Aoyama-Tokio - specyficznej komórki SONY, w której panowała bardzo przyjacielska atmosferka: harbatka, kawka, bliciki na mecz, lecz wezniejsze, za reprezentowali ją ludzie o świeżych, elastycznych i kreatywnych umysłach. Tam tez Kutaragi poznał Shigeo Maruyamę (kolejna ważna parsona, obecnie wiceprezes SCEI oraz prezes zarządu Sony Music Entertainment). Kierował on zespołem tworzącym oprogramowanie i ten fakt najbardziej zaintrygował Kutaragiego. Powiedział o swojej pracy dla SONY i o tym, jak bardzo niedoceniano tam inżynierów technologii cyfrowych. Wyjawił tez Murayamie swoje plany dotyczące grafiki 3D i marzenia o stworzeniu konsoli do gier realizującej jego założenia. Murayama szybko załapał, ze nie są to niszczalna mrzonki, tylko szansa na wbicia się w domanę tego coraz prężniej rozwijającego się medium. Do tej pory gry Epic Sony postrzegane były jako gniloty. Połączyli więc swa siły ofarując Murayama - pregnienie stworzenia innowacyjnej gry i praktyczna umiejętności w tworzaniu gier, oraz uprzywilejowaną pozycję w firmie (dzięki przyjacielskim stosunkom z Ohgą), Kutaragi - dostęp do technologii specyficznej dla konsol" oraz doskonała wyczucie biznesowe. To był istotny krok naprzód. Do ekipy "dołączył" w roli pośrednika, Teruhisa Tokunaka, którego zadaniem była pomoc niezbyt darzonemu zaufaniem Kutaragiemu, a takza trzymania go w ryzach, co by jakiegoś numaru nie wykręcił. Taki był z niego fajny gość. Wszystko dla Graczy (i mamonki ma się rozumieć;). Takie combo musiało w końcu przynieść rezultaty.

Mamy ludzi, jest technologia, została laskawia uchylona furtka, a za nią już prawie widać rozchwytywaną PlayStation. Brakuje "jedynia" elementu, bez którego kazdy, choćby nia wiam jak wypiaszczony kawal sprzętu jest niczym. O co chodzi? Oczywiścia o zasilania! A tak na poważnie.

Brakowało "schematu takiej szczególnej interakcji, w której partnerzy realizują wytyczne pewnego systemu, podejmując rozliczna czynności w sztucznia wyodrębnionym środowisku i realizując założone w systemie cele"* Po ludzku mówiąc - nalezało zadbać o gry, oprogramowenia, które przyciągnia potencjalnego odbiorcę do platformy oferowanej przez producenta mającego z grami niewiele wspólnego. Nia dość, ze brak bylo pawności, ze jakakolwiek firma zgodzi się produkować gry na PS, to jeszcze sprzedaż detaliczna i dystrybucja gier zdominowane były przez Shoshinkai (obecnia Isshinkai). Była to grupa około 50 hurtowników skupionych wokół... no właśnia wokół NINTENDO*. A to jak wiemy znane było z mocno pokręconych i rygorystycznych wymagań oraz istnej hegamonii. Pokopane ceny, chore tantiemy, zero ustępstw i konsarwatywna polityka 'N' wymusiła na SONY konieczność przygotowania odpowiedniego gruntu. Sprawa wydawała się prosta, przynajmniej w teorii. Aby ludzie akceptowali konsolę, musi mieć ona wsparcie firm programistycznych. Aby takia wsparcia istniało, trzeba oferować atrakcyjna dla twórców warunki: standard z przyszłością, ciekawe honorara i rozsądny system dystrybucji.

Rozpoczyna się krucjata w celu pozyskania wsparcia zewnętrznych firm progremistycznych. Zainicjowano spotkania z największymi w branży: SOUARE, NAMCO, KONAMI czy ENIX. Członkowie ekipy projektu PS szybko zostali sprowadzeni na ziemię. Według twórców gier, SONY nie było ŻADNĄ konkurencją dla NINTENDO i raczaj powinno wycofać się, póki jeszcza czas. Argument w postaci grefiki 3D nawet pogarszał sprawę, bo niki nia wierzył, aby technologia ta miała szansę stać się standardem, choćby w ciągu najbliższej dekady. NAMCO twierdziło wręcz, za automat do gier umożliwiający zastosowania grafiki w technologii o jakiej mówił Kutaragi, kosztowałby jakieś 18 tysięcy dolarów! Czyli jakość grefiki w RIDGE RACER w opinii świetnia znających się na rzeczy specjalistów z NAMCO, nia była możliwa do uzyskania na domowej konsoli.

Zresztą reakcje charakteryzowały się mniej więcej podobnym poziomem sceptyczności, mimo demonstracji potencjału platformy. W grę wchodziły również kwestie czysto ekonomiczne. Po pierwsze, koniecznością była niska cena sprzętu wraz z grą - poniżej 300 dolarów. Po drugie, sprzedaz na poziomia 3 milionów sztuk w ciągu 18 miesięcy, inaczaj inwestycja mogła okazać się fiaskiem. I to był warunek konieczny, aby propozycja SONY mogła być wzięta pod rozwagę.

Tak drobiazgowa rozpatrywania potencjalnej sytuacji platformy nie brało się znikąd. Bardzo istotna była specyfika określonych rynków oraz ich chłonność. Stany Zjednoczona mogły przyjąć dwie, a nawet trzy platformy, podczas gdy na rynku japońskim mógł przetrwać jeden standard. W Stanach normelką było, ze jedna osoba kupuje taka konsolę, a druga inną. Japończycy czują się bazpieczniej ze świadomością, ze mają takia same rzeczy, jak wszyscy dookoła - nia zostają wtedy wykluczani z grupy". Takia specyficzne uwarunkowanie kulturowe.

Sytuecja nia przedstawiała się wesoło. Wtedy stał się cud. Dnia 26 sierpnia 1993 Kutaragi z zespołem udał się na drugia spotkanie z NAMCO, spodziewając się kołejnej odmowy współpracy. Juz od progu rozpoznano zdecydowaną zmianę nastawienia, pojawiły się konkretne pytania oraz oświadczenia o zainteresowaniu platformą. Po raz kolejny za szczęśliwe zrządzania losu odpowiadała konkurencyjna firma. Tego samego dnia podczas Makuhan Gama Show odbyła się prezentacja VIRTUA FIGHTER Segi. Po obczajeniu tejże gry, firmy programistyczne zmieniły drastycznie swoja nastawienia do SONY i uwierzyły w projekt konsoli opartej na grafice polygonalnej.

27 października 1993 roku Sony ogłosiło swoje wejście na rynak konsol oraz założenie SCEI. Następnego dnia miało odbyć się spotkania mające na celu prezentację prototypu PlayStation. W siedzibie głównej SONY w Gotenyama (dzielnica Shinagawa-Tokio) o godz. 10.00 zebrali się reprezentanci około 60 firm. Wszystko byłoby fajnia, nikt jednak nie przewidywał rewalacji, a widzowie na przajawiali entuzjazmu. Odpalono sześć przygotowanych wcześniej prototypów ukazując oczom publiczności poruszającego się, dobrza nam znanego T-Rexa. Brak oklasków, cisza jak makiem zasiał. półgodzinna prezentacja zakończyła się, a nia odnotowano żywszych reakcji - normalnia zombia w gamiturkach. Fiasko? Bynajmniej, o czym już po chwili można było wnioskować z oszołomionych twarzy widzów. W rzeczywistości szok był tak wielki, a prezentacja tak spektakularna, ze starzy wyjadacze nie mogli wydobyć z siabia słowa. W branży zagrzmiało, telefony w kwaterza głównej SONY nia przestawały dzwonić. Potęgę technologii udowodniono, proponowana przez SONY rozwiązania stanowiło prawdziwy przełom.

SONY miało jaszcze kilka asów w rękawia. Jedan z nich to pomysł stworzenia uniwersalnych bibliotek wspomagających tworzenie gier. Była to zupełnia nowatorska koncepcja, nie wykorzystywana przed pojawieniem się PS, mająca główna na celu ułatwianie programistom pracy. Wszystkie standardowe procedury były gotowe do natychmiastowego wykorzystania, podczas gdy twórcy mogli zajmować się rozwiązaniami szczegółowymi oraz warstwą grywalnościową. Do bibliotek dodawano coraz to nowsze programy, czyniąc je bardziej zaawansowanymi. Pomysł nia przypadł do gustu programistom, którzy bali się pozornych ograniczań oraz trudności w namierzaniu ewentualnych problemów. Trochę czasu trwało zanim twórcy gier przyznali, ze świetne efekty zawdzięczają w dużej mierze użyciu bibliotak. NAMCO w czasia krótszym niż rok dokonato konwersji RIDGE RACERa z automatu na PS właśnie dzięki bibliotekom. Programowanie PlayStation było przyjemne, łatwe i bardzo wydajne. Wierzyć się nia chce, że mając takie doświadczenia Kutaragi pozwolił na potworne skomplikowania programowania PS2, robiąc poniżkąd wszystkich w bambuko. Jakoś nia łapię, o co chodzi, ale jak za 10 lat ktoś opisza historię PS2, to pewnie się dowiemy.

Kolejnym mistrzowskim posunięciam było zastosowania dysków CD-ROM jako nośnika. Choć dostępne już były platformy wykorzystujące tę technologię (Turbo Gfx, PC Engine), dopiero PlayStation demonstrowało prawdziwy potencjał CD-ROM. Do śmieci wyrzucano plotki o zbyt małej jego prędkości. Fakt, prędkość dostępu była niewystarczająca, lecz tylko z powodu złego wykorzystania nośnika. A PS w końcu była przeznaczona do tworzenia modali 3D w czasie rzeczywistym, więc ilość koniecznych do odczytu danych nia była zbyt duża. Przykładowo RIDGE RACER, pierwsza gre na PlayStadon prosto od NAMCO, stanowiła plik o wielkości 2MB i mieściła się całkowicie w pamięci konsoli! Wczytałeś grę i wyjmowałaś płytę. Niesamowita!

Dotychczas za jedyny słuszny nośnik uważeno kartrdż, ktory jednak nie był pozbawiony wad. Oczywiścia, podstawowa to wysoki koszt oraz czasochłonna produkcja (proces trwał nawet 2 miesiące), częściowo rekompensowana przez krótki czas dostępu. Niestały kartrdż ze względu na skomplikowania i niejednorodność matenałów nie był przystosowany do produkcji partiami. A to powodowało problemy. Hurtownie od razu musiały kupować od firm programistycznych duże ilości egzemplarzy (5 - 10 tysięcy). Jaśli gra okazywała się hitem, to wszystko w porządku, jeśli gniotem - wtedy magazyny zapełnały się niesprzedanym towarem. Jeśli zaś jakiś tytuł okazał się mega przebojem - tez kłopot, bo popyt jest, ala nie ma odpowiednich zapasów danego tytułu. Trzeba było złożyć zamówienie i czekać dość długo na jego realizację. W tym czasia ukazywał się nowy smaczny kąsek i producent tracił juz okazję na większą sprzedez. Zamknięty krąg i bzdura totalna. Aby uniknąć takich przypadków często wytwarzano za jednym zamachem bardzo dużo egzemplarzy danego tytułu. Gra mogła się nie sprzedać, wzrastały wtedy

koszty magazynowanie, więc hurtownie pozbywały się gier odsprzedając je dalej i dalej. W międzyczasie w drugim obiegu pojawiały się gry używane, które sprytni Gracze szybko przechodzili, żeby korzystając z niedoboru danego tytułu w sklepach, sprzedać go w dobrej cenie w sklepie, ten z kolei wykorzystywał sytuację sprzedając grę jako nową w normalnej cenie. A wyobraźcie sobie ze kopie-matki musiały być dostarczone do fabryki 3 miesiące wcześniej. Solidne kopy dostawali tez sami Gracze. Gry były strasznie drogie, bo iście złodziejskie praktyki NINTENDO zakładały ciągłe podnoszenie cen oprogramowania. Nie wspominając opłat licencyjnych w okolicach 30 dolców za kopię. W ten sposób mogłeś zostać szczęśliwym posiadaczem używanej gry na Super Famicoma za jedyne 100 baksów. Paranoja. Chyba jednak nie mamy co narzekać.

Ratunkiem okazała się płyta kompaktowa, tańsza i o znacznie większej pojemności, oraz przystosowana do produkcji partiami i co najważniejsza - w krótszym czasie. Teoretycznie nie było problemu, aby dostarczyć do sklepu jedną kopię gry w ciągu jednego dnia. Produkcja tez była znacznie tańsza (9 dolarów) więc nawet uwzględniając opłaty licencyjne, honoraria, koszta reklamy, zysk producenta i amortyzację, oraz wyłączając 5 dolarów ubezpieczenia od ryzyka, cena końcowa większości gier na PS wynosiła 58 dolarów. Dodatkowo egzemplarze gry można wyprodukować w dwa dni - koniec z niepotrzebnymi zapasami, a kopię-matkę wystarczy przygotować miesiąc wcześniej - więcej czasu na dopieszczenie produktu. W ten sposób SONY zyskało kolejny poważny atut wspomagający "rekrutację" firm zewnętrznych.

Na każdym kroku do przedsięwzięcia PS wprowadzano innowacyjne patenty. Oczywiście z kampanią reklamową nie było inaczej. Sposoby promocji zaczerpnięto z kampanii dla 8mm kamery wideo. Pierwsza kampania reklamowa PS - "1-2-3" odnosiła się do daty japońskiej premiery konsoli (12/3 wg amerykańskiej notacji) i nia dość, że prowokowała to jeszcze proponowała wprowadzenie nowego standardu gier w sobotę, podczas gdy zazwyczaj dniem premier był piątek.

Pośrednim impulsem do rozpoczęcia kolejnej kampanii - "Osiągniemy milion sztuk" - był wywiad jakiego udzielił Hiroshi Yamauchi, prezes NINTENDO, dla czasopisma "Nihon Keizai Shinbu" (18 października 1994 r.). Na pytanie, o sytuację 32-bitowych konsol oraz zagrożenie ze strony konkurencji odpowiedział, ze wydaje się mało prawdopodobne "[...] żeby Sega i Sony odniosły sukces w sferze biznesu, w której poniosła porażkę Matsushita (3DO). Rynek sprzętu 32-bitowego zaniknie więc ostatecznie przed początkiem lata przyszłego roku [...]". Nowa konsola 'N' miała bez problemu poradzić sobie z PS. Kolejne poczynania SONY, m.in. kampania "Satysfakcja bez kompromisów" i następne, musiały jednak odnieść sukces, gdyż w czerwcu 1997 roku Yamauchi na firmowym spotkaniu przyznał, że PlayStation zdominowała rynek i uzyskała tak znaczną przewagę nad N64, ze prawdopodobnie zostanie ono wyparte z rynku! Hiroshi Yamauchi, nieugięty szef NINTENDO, musiał przyznać, ze PlayStation zwyciężyła".

Jak widać projekt PlayStation nie był przypadkowym wybrykiem natury, wynalazkiem w rezultacie pomyłki w obliczeniach, statystycznym odchyleniem od normy. Był i nadal jest efektem konsekwentnie realizowanego, długofalowego planu, który prawdopodobnie nie znalazł jeszcze swego finału.

Nadszedł w końcu dzień 3 grudnia 1994 roku. Dzień będący punktem zwrotnym dla branży gier wideo. Jedna z najważniejszych dat w historii producentów stacjonarnych konsol do gier. Dzień premiery konsoli PlayStation. Świat elektronicznej rozrywki został postawiony na głowie, chociaż jeszcze o tym nie wiedział. Totalna szajba. Konsola stworzona przez firmę nie mającą do tej pory pojęcia o branży gier, sprzedaje się w ilości 100 000 sztuk w ciągu jednego dnia. Akihabara okupowana przez koczujące tabuny chętnych. Kilkaset osób. W Shinjuku wszystkie konsole sprzedano do godziny 11.00. Pracownicy SONY mają problemy ze skompletowaniem egzemplarza konsoli na własny użytek. SONY staje w obliczu niecodziennego kryzysu - jak zwiększyć moce produkcyjne by sprostać ogromnej liczbie zamówień.

Podczas premiery nie obyło się bez ciekawych incydentów. W tym czasie wyznaczono specjalne osoby, których zadaniem było przeprowadzeniem rozmów z nabywcami nowej konsoli. Masashi Saeki, ówczesnie zajmujący się kontaktami z opinią publiczną, chciał pogadać z kilkoma nabywcami konsoli. Podszedł do jakiegoś dzieciaka, który z przerażeniem w oczach rzucił się do ucieczki. Podchodzi do innego, i kolejnego - to samo.

Sprawa okazała się "prosta". Jakiś czas wcześniej głośno było o przypadku chłopaka, który kupił megahit - grę "Dragon Quest", a w chwilę później został napadnięty i ograbiony z nowego nabytku przez porządnie ubranego gościa. Saeki został więc wzięty ze rabusia. Następnym razem już z daleka przedstawiał się i krzyczał o co chodzi.

Mimo niewielkich zgrzytów, dla ludzi pracujących przy projekcie PlayStation to jeden z najszczęśliwszych dni w życiu. Dla SONY - początek nieustającego pasma sukcesów. Dla NINTENDO oraz SEGI - solidny klaps na przebudzenie. A dla nas, cóż... chyba początek wielkiej przygody w świecie konsol, dla wielu - być może pierwszy z nimi kontakt. Życzę wszystkim więcej takich przygód.

Musiałem pominąć wiele etapów i faktów dotyczących projektu PlayStation, a gdybym chciał próbował przytoczyć kompletną historię, musiałbym wspomnieć o Betamaxie, standardzie VHS, miamikach wartości szczytowej, MS-DOS, wojnie cenowej z Sega Enterprises i białych T-shirtach. A także o setkach innych rzeczy doprowadzając Was do stanu śpiączki, sieble do ostrej schizofrenii, a korektę do samobójstwa (lub zamachu na moją osobę,) (da się zrobić - kor.). Na historię poczciwej PlayStation składa się bowiem niezliczone ilość pozornie nieistotnych oraz piekielnie ważnych faktów. Tysiące godzin pracy ludzi, miliony błędów i sporo poszarpanych nerwów. Z kolei każde stworzona konsola ma swoje własne dzieje, które są następną molekułą w zatłaczającej coraz szersze kręgi materii fenomenu gier wideo. I czy spodoba Wam się to czy nie, sądzę, że nawet staruszek PC ma na tym polu co nieco do powiedzenia.

"Bez nieustępliwego ducha Kutaragiego, PlayStation nie byłoby tym, czym jest dzisiaj" - powiedział Norio Ohga, obecny prezes rady nadzorczej Sony Corporation. Dodatkowo śmiem twierdzić, że gry wideo nie byłyby tym czym są dzisiaj bez pojawienie się konsoli PSX. Mała szara skrzynka, oraz zaplecze jej towarzyszące okazało się znaczącą rewolucją w świecie której wychwalane pod niebiosa PS2 okazuje się konsolą dalkatnie mówiąc niedorobioną. A reszta Next Genów to owszem, solidne konstrukcje, lecz daleko im do przełomowości PlayStation X. Pamiętajcie o tym, kiedy zdecydujecie się oddać wysłużonego Szaraka jako surowiec wtórny. ☐ Torbaj

Znakomita część niniejszego tekstu powstała w oparciu o książkę Reiji Asakury "Rewolucjonści z Sony", której krótka recenzja znalazła się w PSM1

Bibliografia:
1. Reiji Asakura, Rewolucjoniści z Sony, Warszawa 2001
2. David Sheff, Game Over, Londyn 1999
3. J. Nancy Perry, Will Sony Make It in Hollywood, September 9, 1991, str. 158 - 166.
4. Patricia Marks Greenfield, Mind and Media: The Effects of Television, Video Games, and Computers, Cambridge 1984
5. Jerzy Jarzębski, Gra w Gombrowicza, Warszawa 1982, str. 31

PlayStation w pigułce

1986
Ken Kutaragi rozpoczyna prace nad projektem konsoli opartej na grafice trójwymiarowej.

1989
Zapada decyzja o rozpoczęciu wspólnego projektu SONY i NINTENDO - napędu CD-ROM do SNES-a.

1991
29 maja - NINTENDO zrywa umowę z SONY informując opinię publiczną o układzie z Philipsem. SONY kontynuuje rozpoczęte prace na własną rękę.

1992
październik - NAMCO oficjalnie decyduje się tworzyć gry na PSX.

1993
październik - zostaje utworzone Sony Computer Entertainment, którego prezesem zostaje Ken Kutaragi; prototyp PS pracuje z prędkością 33% szybkości maksymalnej; pierwsze plany METAL GEAR SOLID.
listopad - rodzi się koncepcja BIONAZARD.
grudzień - PS zostaje zademonstrowany europejskim developerom w nowej siedzibie SONY w Londynie.

1994
maj - prezentacja PS na E3.
sierpień - ruszają prace nad CRASH BANDICOOT.
grudzień - japońska premiera PS, cena 39 800 jenów.

1995
maj - japońska sprzedaż PS przekracza 1 milion sztuk.
9 września - premiera PS w USA, cena 299$. Tytuły startowe to: RIDGE RACER, AIR COMBAT, BATTLE ARENA TOSHINDEN, NBA JAM, POWER SERVE TENNIS, KILEAK: THE DNA IMPERATIVE. W dwa dni sprzedane zostaje ponad 100 tysięcy sztuk. SONY zarabia 45 milionów $.
Również we wrześniu japoński TEKKEN, mimo początkowych kłopotów zostaje pierwszym tytułem na PS, który przekroczył milion sprzedanych kopii.
październik - rusza pierwsza europejska kampania telewizyjna reklamująca PS.
listopad - premiery TEKKEN (US), WIPEOUT, TWISTED METAL, WARHAWK oraz DESTRUCTION DERBY.

1996
2 kwietnia - SCEE zapowiada wejście na rynek nowego analogowego kontrolera. Dual Shock debiutuje miesiąc później, towarzyszą premierze GRAN TURISMO.

PlayStatian Vs Amerykańce

Amerykański oddział SONY miał solidny problem. Wszystko w koncepcji PS nie pasowało. Nie podobał się kolor konsoli - nalegano, aby był biały. Nie podobało się logo, ani pad - podobno był zbyt mały jak na ich potrzeby. Nie chcieli się też zgodzić na ustalony odgórnie przez japoński oddział cennik gier i konsol. I najlepszy motyw - amerykańskie kierownictwo nie zgadzało się na nazwę PlayStation. Powód prozaiczny - "Play" kojarzyło się z "Playboyem". Nie mam pytań, niech idą na bioło misie. Konflikt narastał, na spotkaniach kozły się czepiał, a brak porozumienia mógł wszystko zepsuć. Dla sukcesu PS rynek amerykański był niezwykle ważny, postanowiono więc podjąć odpowiednie kroki i 22 maja 1995 roku rozpoczęto wprowadzanie istotnych zmian w strukturach amerykańskich oddziałów SONY. Znaczy się, poleciały głowy.

A co była w Europie słychać?

U nas generalnie było w porządku, z tym że nie do końca. Trzeba było dopiero zbudować od zera sieć sprzedaży, biur, dystrybucji itd. Kluczową osobą dla europejskiego sukcesu PS jest Chris Deering, któremu powierzono pieczę nad całym przedsięwzięciem. Kiedy maszyna ruszyła w Europie - sukces konsoli był nieunikniony.

Bronzowym zwyczajem było wprowadzanie nowych gier na rynek w piątki. W 1997 r., w ramach projektu PlayStation, SONY zderydowało się zmienić dzień premier na czwartek. Taki ruch pozwolił na dużo dokładniejsze oszacowanie wielkości zamówień i wykonanie nowych kopii danego tytułu w miarę zapotrzebowania. ☐

Saturn Vs PlayStatian

Pomijając kwestie gier, główny pojedynek o dominację pomiędzy konsolami rozegrał się na gruncie cenowym. PS było produktem zaplanowanym na stopniowe obniżanie ceny w momencie spadku cen poszczególnych podzespołów. Saturn był o wiele bardziej skomplikowany i o wiele droższy w produkcji, o czym przekonał się osobiście Gotoh kupując egzemplarz Saturna i natychmiast rozkręcając go na części. SONY delikatnie obniżało cenę PS, aby wciągnąć SEGĘ w wojnę cenową. Udało się - i chociaż w pewnym momencie posunięcia SEGI pokonały PS, to ostatecznie wiemy jak się to wszystko skończyło.

Czy ta kambajn, czy kansala?

Często podkreślany przez SONY był fakt, ze PlayStation służy tylko i wyłącznie do gier. Nie przypisano jej metki urządzenia do wielu multimedialnych zastosowań, jak to czyniło np. Matsushita - 3DO miało służyć do oglądania filmów, grania w gry, uruchamiania programów edukacyjnych itd. Z planowanej sprzedaży miliona sztuk rocznie, jedynie 200 konsol 3DO zaspokoiło potrzeby japońskiego rynku. Obecnie sytuacja wygląda trochę dziwnie. Xbox promowany jest jako konsola wybitnie nastawiona na gry, podczas gdy zapowiadane PS3 ma być niby jakimś kombajnem multimedialnym...

RAW

Jeżeli szukasz czegoś naprawdę nowego no rynku wrestlingów, wbrew pozorom nie kieruj swego wzroku w stronę najnowszego SMACKDOWNa.

Wrestling? Takie pytanie wypowiedziane znużonym tonem, można byłoby z pewnością usłyszeć od niejednego posiadacza PeeSdwójki, lecz z pewnością nia zadałby go właściciel konsoli MICROSOFTu Wydany jako tytuł exclusive dla Xboxa WWF RAW nie jest jakąś cieplutką nowością, ale dopiero teraz znalazło się miejsce na przedstawienie tego dość oryginalnego wrestlingu na łamach PE

Grę przygotował porządny team developerski, grupa ANCHOR, który zasłynął swego czasu pierwszym ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP w wersji na Dreamcasta Warto wspomnieć, ze przyjęte przy iej grze rozwiązania i podajście do tematu okazały się być strzałem w dziesiątkę, dzięki czemu nawet następne gry z serii UFC, pomimo tego, ze były tworzona przez innych developerów, bazowały na szkielecie gry stworzonym przez ANCHOR W przypadku WWF RAW można było oczekiwac takze jakichś nowatorskich rozwiązań i oryginalnego podejścia do tematu I słusznie - ANCHOR nie zawiodło. Po pierwsze bardzo ciekawie rozwiązano sprawę popularności wsród kibiców Mozesz natłuc solidnie oponenta i choc będzie on ledwo slaniał się na nogach, nie 'przypinujesz' go, jezeli cieszy się w danym momencie duzym poparciem publiczności. Dlatego obok niszczenia przeciwnika niezmiernie ważnym elementem jest własnie zaskarbianie sobie względów kibicow - duże poparcie, obok założenia ostatecznego pinu, umozliwia takze odpalanie specjalnych, mocarnych charakterystycznych zagrań różnych zawodników I tutaj drobna uwaga WWF RAW w znakomity sposób odnosi się do rzeczywistości i niektórzy popularni wrestlerzy, jak np Rock, ciaszą się znacznie większymi względami wśród kibiców, przez co będziesz musiał się bardziej napocić, starając się wygrać walkę Ponadto RAW przedstawia świetną nowinkę we wrestlingowym systemie walki Na ekranie widoczna jest siła, czy raczej zasob sił danego zawodnika Kazde zagranie konsumuje jej część - oczywiścia bardziej wymyślne rzuty wymagają i zebierają znacznia więcej siły niz podstewowe zagrenia Pomysł jest po prostu genialny, czyni walki berdziej realistycznymi i zapobiega obrazowi gry, w ktorym wrastlerzy po prostu nieustannie sadzą tylko swe najbardziej mocarna zagrania Teraz musisz dawać tez chwilę wytchnienia swojemu mięśniakowi (pasek siły regeneruje się samoczynnie), bo jak spróbujesz odpalić rzut mając mały zasób sił, nie tylko on Ci nie wyjdzie, ale akcja może zakończyć się kontrą ze strony wrogiego zapasnika Cieszy fakt, ze postacie nie zostały stworzone uniwersalnie pod tym, co wpływa na większe ich rozróżnienie - zawodnika charakteryzuje więc nie tylko dostępny arsenal zagrań, siła ciosów i wytrzymałość na wrogie zagrania, ale też własnie wskaźnik zasobu sił i popularność

Graficznie tytuł ten przedstawia się bardzo solidnie. Moze nie jest tak efekciarski, jak seria SMACKDOWN!, ale wyraźnie widać, ze autorzy gry włozyli duzo pracy w opracowenie animacji postaci (znakomita mimika!) i dopieścili wygląd zawodników do najmniejszych detali. Na uznanie zasługuje tez świetnie zrealizowana praca kamery, która we wspaniały sposób zwiększa widowiskowość walk Gra jednak nie jest idaalna. O pomstę do nieba woła tryb kariery, który został stworzony po linii najmniejszego oporu. Wszystko ogranicza się po prostu do serii walk prowadzących do zdobycia mistrzostwa i ogólnie przedstawia się jak zwykłe rozgrywki pucharowa WWF RAW cierpi tez na małe zróżnicowanie trybów walki. Wprawdzie dostępnych jest kilka podstawowych rodzajów pojadynków, lecz brak jest jakichkolwiek modyfikatorów rozgrywki determinujących np. warunki zwycięstwa. W tych dwóch aspektach gra prezentuje się po prostu zenująco przy bogactwie znanym z ostatniego SMACKDOWNA Mimo wszystko polecam zwrócić uwagę na ten tytuł - jest to naprawdę solidnie opracowany wrestling, a do tego powiew świeżości na tym rynku □











Koso mówi Buuu...

Zapuściłem grę, ale z początku tylko na nią spoglądałem, bo akurat pisałem cos na kampie. Fajne wejścia, czadowa muza (m.in. Limp Bizkit), zgrabnie to wszystko wygląda W kancu chwyciłem pada i... ej, czemu te postacie ruszają się jak Playmen podczas miesiączki? Brak dynamiki jest okropny, praktycznie odbiera radość z grania No i trybow, jesli porównac do WWF SMACKDOWN, jest malutka Buuu!□ [kasa]

ocena: 5



WERDYKT

KALI

THQ | BIJATYKA

GRYWALNOSC:



8

7

7+

PLUSY	MINUSY
▲ nowości w systemie walki	▼ beznadziejny tryb kariery
▲ ilość czynników różnicych zawodników	▼ mało trybów walk
	▼ nieco trudniejszy do opanowania

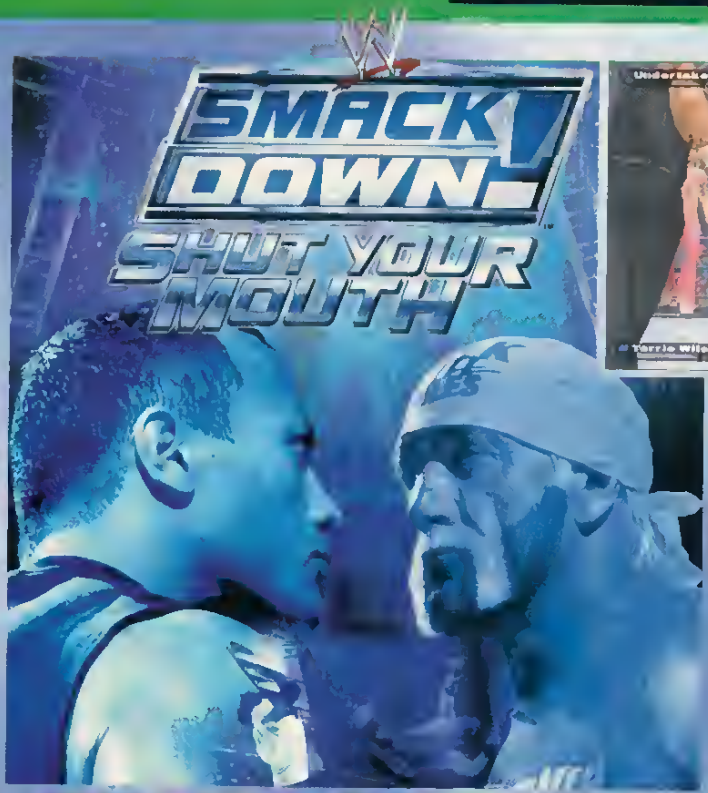
OCENY ZGREDZIOLI: KLEJU 6

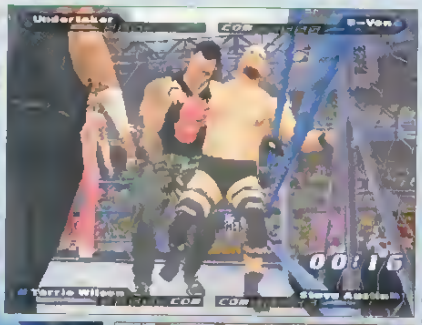


Któremu da...?

Dwa nowe wrestlingi, aba od THQ (ale inna grupa developerska). Pewna miałbyś spory dylemat Czytelniku, gdybyś posiadał obie konsole, ale załóżmy optymistycznie że tak jest. Który The Rock jest lepszy? Specjalnie powołana przez nas zgred-komisja wyłania zwycięzcę. Wskaże go ta miła Pani..

Piła





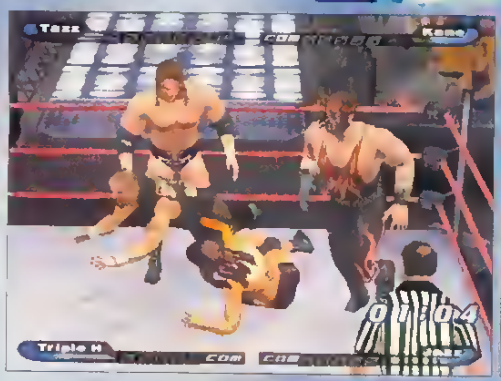


HUT YOUR MOUTH - taki oto wieśnie wymowny podtytuł nosi najnowsza część słynnej serii wrestlingow THO Bardzo byłem ciekaw czy tym razem dostaniemy do rąk produkt, w który włozono nieco więcej pracy i poświęcenia, czy tez raczej totalnie odtworczy sequel bazujący na popularności swych zaiste świetnych poprzedników Szczerze powiedziawszy, zdecydowanie bardziej podejrzewałem tę drugą opcję. az do momentu, w którym nie dorwałem wreszcie gry w swoje ręca

Autorzy nie zebłysnęli nowatorskimi pomysłami i nie przemodelowali drastycznie któregoś elementu gry, ale i tak przygotowali naprawdę porządny sequel - zamiast rewolucji, grę ulepszono/poprawiono/ rozbudowano prektycznie w kazdej płaszczyznie Jezeli chodzi o tryby walk, to WWE ne tym polu RZĄDZI i rozkłada na łopatki wszelaką konkurencję. Dostępne są single, tag, 6-men teg, royel rumble, handicap (jeden na dwoch / trzech / tag), king ol the nng, survivel, hardcore oraz special - na ten ostatni składają się cage elimination, hell in a cell, i quit, Ironman, ladder, last man standing, lumber jack, slobber knocker, special referee, street fight, submission, table, tlc, 3 stagas of hell Ufff . Jakby tego było mało, w kazdym trybie mozemy wybrać jeszcze bardziej szczegółowe opcje, przykładowo ne "elimination" składają się normal tag. tomado tag, captain fall tomedo 6-man tag normal 6-man tag tornedo 6-man tag, table tomado 6-man tag Jest tego po prostu MASA i szczerze powiedziewszy, nie wiem, czy autorzy w tym momencie nie wyczerpali juz całkowicie tematu, bo jakoś nie mogę sobie przypomnieć, bym kiedykolwiek mógł oglądać jakis rodzaj walki, której nie mozna byłoby odtworzyc w SHUT YDUR MOUTH Mało tego rozbudowano plansze pozaringowe, po których mozesz swobodnie się przemieszczać - stacja metra (mozna wejść do pociągu!), podziemny parking, czy tez ulica pełna jeżdżących samochodów (zatrzymują się przed walczącymi) to tylko kilka przykładow

Całość uzupełnia wspaniały tryb SEASON, który jest rozbudowaną wersją trybu kanery znanego z poprzedniej części Developer WWE, grupa YUKE'S wspaniale zadbale o to, zeby konsolowa gra jak najbardziej przypominała show znane z telewizji a to dzięki ogromnej ilości róznych wstawek liczonych w czasie rzeczywistym, nierzedko w niewielkim stopniu interaktywnych Dt czasem któryś z zawodników złapie za mikrofon i nabluzga na kogoś żądając walki, kiedy indziej po pojedynku przegrany przeciwnik podejdzie i wyciągnie rękę "na dowód uznania", na co mozemy odpowiedzieć na rózne sposoby podając / nie podając dłoni, tudziez bezceremonialnie uderzając go prosto w twarz (wszek przeciwnik moze coś kombinowac i gest ten moze być tylko bletem przed atakiem) System gry wzbogacił się o znacznie łetwiejsze i liczniejsze rzuty tagowe, a takze rozbudowany system rewersali, który opiera się na timingu i przewidywaniu wrogiego zagrania Zwykłe ataki rewersujemy naciskając "kwadrat", a "kwadrat"+kierunek stosowany jest jako odpowiedz na wrogie rzuty itp (oczywiscie kierunek ten sam, co w sekwencji wrogiego rzutu) Trzeba przyznać, ze czasami naprawdę łajnie to wygląda, np gdy przeciwnicy próbują wykonać na Tobie rzut tagowy, Ty łapiesz ich obu jednocześnie za gardła i ciskasz o ziemię Jezeli zaś chodzi o oprawę graficzną, to zasadniczo się ona nie zmieniła - z engine'u wyciśnięto teraz juz praktycznie wszystko, dopieszczając niektóre z elementow wyglądu postaci m in włosy i twarze (mimika!), modele niektórych zawodników Wprawdzie WWE nie moze się pod tym względem równać z WWF RAW z Xboxa ale jak na mozliwości PS2, gre prezentuje niezły poziom

I to by było na tyle, jezeli chodzi o najnowszego SMACKDOWN! Mimo braku rewolucyjnych zmian, gra potrafi przykuc na długo do pada □





Wprawdzie engine gry nie zastał zmieniany, a walka bazuje na niemalże tym samym systemie, lecz wszystkim malkantentam mogę powiedzieć krótka: zamknąć buźki, WWE SMACKOOWN! SHUT YOUR MOUTH i tak daje radę!!!





Za mało zmian!

Poprzedni SMACKDOWN raził brzydką grafiką, w przypadku tej części jest niewiele lepiej Włosciwie mało co uległo zmianie, jesli nie liczyć rozbudowanego po raz kolejny edytora wrestlerow ("zondzi"!) Zmaganio na ringu to kalka poprzednich częsci (z niewielkimi udoganieniami - poprawiono przełączanie się na innych przeciwników podczas walki w więcej niż dwie osoby) Gra się łajnie, ale ileż razy mozna odgrzewac tego kołleta?□ [koso]

ocena: 7-



WERDYKT

THQ

BIJATYKA

KALI

GRYWALNOSC:

7

7

7+

PLUSY	MINUSY
▲ ilość trybów gry	▼ brak rewolucyjnych zmian
▲ widowiskowość	▼ zbyt prosty system walki
▲ bezkonkurencyjna opcja tworzenia zawodnika	▼ kiedy wreszcie wrestlerzy przestaną milczeć?

OCENY ZGREDZIOLI: KLEJU 9, PLAYMAN 8

MOSNIK - DVD



Dość standardowy pod względem rozwiązań, za to dość oryginalny w kwestii klimatu i fabuły - tak można określić trzeciego "Łajld Armsa". Bardzo przyjemna i grywalna gierka.

W Dzikim Zachodzie to [illegible] - piach [illegible] z preni[illegible] między [illegible], za mieszkanie służyła rozlatująca się drewniana buda a kulkę w łeb można było oberwać za byle docinek w barze. To były czasy, to był klimat. A dlaczego o tym piszę? Powodem jest trzecia odsłona 'Dzikich Broni' - jakżeby inaczej...

Zamki? Rycerze? Księżniczki? O tym możecie zapomnieć - WILD ARMS 3 wreszcie osiągnął to, do czego w pewnym sensie dążyła sena od samego początku - westernowy klimat. Rozsiane po świecie, sklecone z desek mieściny jako żywo przypominają miasteczka pierwszych osadników Dzikiego Zachodu - z tawernami zaopatrzonymi w wahadłowe odrzwia, włóczącymi się po ulicach psami i mieszkańcami noszącymi kapelusze o szerokich, chroniących przed słońcem rondach (no i broń.) A słońce pali naprawdę konkretnie - Filgaia, bo taką, niezmienną zresztą nazwę nosi świat 'Dzikich Broni', to ciągnąca się od horyzontu po horyzont, przerywana oceanami piachu i skalistymi płaskowyżami bezkresna prerie, na której obszary leśne pojawiają się rzadziej, niż główna wygrana w totka, a wodne akweny stanowią jedynie odległe wspomnienia. Jak odległe - tego dokładnie nie wiadomo, nie znane są również dokładne przyczyny takiego stanu planety. Planety, która jest zresztą żywym organizmem, a której siły życiowe zdają się wyczerpywać z dnia na dzień. A jako że trzeba coś z tym zrobić, zostaje zawiązana waleczna drużyna - jak to w każdym niemal eRPeGu bywa.

Samotny łowca skarbów Jet, zbuntowany kapłan Gallows, doświadczony wagabunda Clive oraz córka rewolwerowca Virginia - cała czwórka spotyka się w mknącym przez prerię pociągu i z braku lepszego zajęcia postanawia podróżować razem. Przyznać trzeba, że to bardzo naiwne, jak zresztą wczesne przygody tej przypadkowej drużyny - szybkie uzyskanie możliwości korzystania z Guardianów (Medium), spontaniczne szukanie jakiegoś ni w pięć, ni w dziewięć artefaktu... dopiero później zaczyna się robić ciekawie. Do głosu dochodzą dobrze zarysowane osobowości poszczególnych bohaterów oraz różne powody wyboru losu Driftera, czyli najemnika. Clive zajmuje się badaniem przeszłości Filgai w celu wyjaśnienia jej obecnego stanu, Virginia szuka swego zaginionego ojca, Gallows ucieka przed przeznaczeniem kapłana Baskarów, zaś Jet po prostu chce zarobić trochę kasy. Przywódcą tej grupy zostaje (oczywiście) nasza waleczna dziewoja - głównie z tego powodu, że najbardziej pali się do akcji, a przegadać jej w żaden sposób nie można (zresztą którą kobietę się da). I co dalej? Dalej nasza drużyna, kierując się wymienionymi celami, odkrywa w czasie swej długiej podróży całą prawdę o Filgai i staje się obrońcą planety (a jak). Ruiny i artefakty upadłej cywilizacji, nanotechnologie, mechaniczne smoki i potężne demony, manipulacje środowiskiem, a nawet podróże międzyplanetarne - tylu ciekawych wątków nie powstydziłby się nawet XENOGEARS, zresztą z tym tytułem nasuwa się sporo skojarzeń podczas odkrywania fabuły WA3. Na drodze naszych hirosów, oprócz standardowych (i charakterystycznych dla serii)









■ Co ja tu miałem napisać... że fajna grafika? Ano fajna, bogata w detale, a cell-shading jest git. Wystarczy?



zastępów potworków, staje oczywiście cała gromada adwersarzy. Po pierwsze trójka odzianych w białe togi magów, których celem jest metamorfoza planety i obudzenie starożytnych demonów, po drugie opętany żądzą siły i władzy Drifter Janus, a po trzecie - konkurencyjna grupa najemników, dowodzona przez fanatyczną miłośniczkę klejnotów. Nieuniknione konfrontacja wydają się z początku dość naciągana, lecz później stają się solą tej gry, zwłaszcza że dialogi w takich sytuacjach wnoszą wiele humoru, którym zresztą przesiąknięta jest cała rozgrywka (choć nie brak tu i momentów



poważnych, o ekologicznym podtekście). Dzięki takiemu podejściu fabułę śledzi się z zainteresowaniem, nawet mimo pewnej infantylności cechującej niektóre postacie lub sytuacje.

'Dzikia Bronia 3' to w pewnym sensie gra drogi. Co prawda motyw podróżowania występuja w kazdym eRPeGu, lecz tutaj zdaje się on znacznie bardziej rozwinięty (choć i tak nia na tyle, na ila mogłby). Piechotą, konno, pociągiem, czołgiem pustynnym, az wreszcie statkiam latającym - tak mozamy przemieszczac się po przedstawionej w dość standardowym (choć niaźla wykonanym), trojwymiarowym ujęciu, mapia świata. Kolejne lokacje odkrywamy za pomocą specjalnago radaru (rozwiązanie z drugich WILD ARMSów), lecz ukazują się one dopiero wtedy, gdy wcześniej posiądziemy informacje na temat ich położenia. Nia brakuja tu labiryntów ukrytych we wnętrzach starożytnych ruin, które (jak w poprzednich odsłonach serii) najezone są różnorakimi wyposazenia - teraz o paramatrach postaci decydują wyłącznie przypisane im, wspomniane wcześniej Guardiany. Dzięki aktywacji (wyekwipowaniu) Medium określonego zywiołu, postać zyskuje równiaz określona czary, a takza specjalne umiejętności (Personal Skills - rowniez z "dwójki"), wśród których istotną rolę odgrywają odporności przeciwko różnym zywiołom oraz anomaliom zdrowotnym, które to mozna równiez "sztucznie" aktywować poprzez ekwipowanie Medium specjalnych przedmiotów. Jest to konieczne, gdyz walki nie należą do najłatwiejszych - przaciwnicy lubują się zwłaszcza w zakładaniu przeróżnych negatywnych statusów, są równiez bardzo zróżnicowani pod względam zachowania i atakow. Jesli juz jestaśmy przy starciach, to warto wspomnieć, ze w stosunku do poprzednich części ich system został nieco uproszczony (zachował jednak grywalność). Kazdy bohater posiada tylko jedną, wymienioną wcześniej broń, moze używać tylko jednej charakterystycznaj zdolnosci specjalnej, wzywać Guardiany (i odpalać przypisane im czary) lub wyprowadzać seryjne ataki po uzbieraniu odpowiadniaj ilości punktów mocy (FP). Walczyć zaś mozna na piechotę, konno, jak równiez korzystać z broni zamontowanych w pojazdach w czasie np. przepraw przez pustynię. Dodatkowo starć mozna unikać dzięki specjalnamu systamowi (kazdy unik jednak kosztuja), co czyni wędrówkę berdziaj "płynną" i czyni motyw losowych starć bardziej znośnym.

Jak mozecie zauważyć na screanach, oprawa graficzna gry została opanowana przez cel-shading, który w połączaniu z bardzo estatycznym wykonaniem wszelkich wnętrz i lokacji tworzy naprawdę miłą dla oka kombinację. Postacie i stwory są bardzo dobrza animowane, trochę słabiej wypadają efekty specjalne w czasie walk, które jednak zyskały za to na dynamice dzięki znakomitej pracy kamar oraz motywowi poruszania się postaci (który jednak nie ma większego wpływu na rezultat walk). Najważniajsze jednak jest to, ze oprawa znakomicie współgra z klimatem gry i to nie tylko w kwestii grafiki, lacz również udźwiękowiania. Co prawda nie przepadam za muzyką country, jednak w tym przypadku muszę oddać honory dla kompozytora - utwory idealnie pasują do rozgrywającej się akcji, na szczególną uwagę zasługują zwłaszcza dynamiczne kompozycje przygrywające przy okazji walk. Szkoda tylko, ze nie występuje tu dubbing - przydałby się przynajmniaj w kluczowych scankach.

Gdyby dodać jeszcze obsługę GunCona i pojedynki w samo południe, naukę jazdy konnej, Indian i bitki w barach, to może... A i tak jest dobrze, choć potencjał tego tytułu nie został w pełni wykorzystany.



■ Nie są to za prawda pascigi za bandytami, a i przebieg tych starc nie rozni się od "normalnych", lecz walki konna to bardza fajny dodatek.

WILD ARMS 3 to kawał dobrej roboty i chociaz do paru momentów i motywów mozna się przyczapić (zwłaszcza początek wypada niespecjalnie), to posiada zarówno duzą grywalność, jak i specyficzny urok "osobisty". W tym miesiącu oceniam go na równi z trzecim SUIKODENem, a może nawet nieco wyżej z uwagi na niespełniona oczekiwania pod względem tej drugiej pozycji (szczagoły w recenzji). Naprawdę warto pograc.



Nie jestem entuzjastą serii



Nigdy nie byłem entuzjastą serii WILD ARMS i ta część również niespecjalnie przypadła mi do gustu. Znowu dorzucona na siłę elementy pseudo-zręcznościowe, znowu głupawe "łamigłówki" starające się dosc nieudolnie wydłużyc czas gry. Nie przekonują mnie również postacie występujące w grze - już w pierwszych przygodach można dostrzec ich infantylność i "papierowość". Mała dziewczynka w eleganckiej sukience z wielkim gnatem w łapach wyskakująca na hordę goblinów? Ech, życie, życie jest nowelą... Z drugiej strony, nie jest to jednak gra marna. Na plus można zaliczyć dość ciekawy - bardzo intuicyjny - system walk, sympatyczną grafikę (cel-shading bohaterów) i kilka dobrych pomysłów w kwestii podzielenia scenariusza między bohaterów (patent znany z poprzednich części gry). Mimo tego z przykrością stwierdzam, iz nowy WILD ARMS nie zaciekawił mnie na tyle, bym na dłuzej oderwał się od SUIKODENa 3. Co by jednak nie gderać, polecam obczajenie go, gdyż na wątłym rynku RPG (PS2) moze się okazac przyjemnym (zalezy czego się oczekuje od gry tego typu) przerywnikiem. [dziadu]

WERDYKT

PS2 | SONY | RPG | STAR

GRYWALNOSC: 8

GRAFIKA: 8

DŹWIĘK: 8

TRWAŁOŚĆ: 8

PLUSY

- ▲ westernowy klimat
- ▲ humor
- ▲ estetyka wykonania

MINUSY

- ▼ początkowe momenty gry
- ▼ sporadyczna infantylność

OCENY ZGREDZIOLI: 8

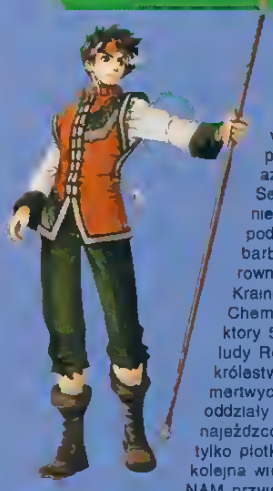
NOSNIK: DVD

Pita

PlayStation 2

Suikoden

幻想水滸伝



Własnie zakończył się krwawy konflikt pomiędzy królastwem Zexen a plemionami zamieszkującymi Grasslands, lecz wywalczone chwilowe przymierza i tak wisi na włosku, az w koncu zostaje zerwane Seria aktów prowokacji o nieustalonym zródle ponownie podburza do walki rycerzy i barbarzyńców ruchy wojsk widać rowniez w spokojnej od lat Harmonii. Krainę obiega wiesc - Flame Champion powrocił! Czyzby bohater, ktory 50 lat wcześniej poprowadził ludy Rownin do zwycięstwa nad królestwem magów, powstał z martwych, aby ponownie zwołać oddziały Fire Bringer i wypędzić najeźdzcow z Grasslands? A moza to tylko plotka? Tak czy inaczej zaczyna się kolejna wielka wojna, o ktorej przebiegu NAM przyjdzie zadecydować.



■ Oto Thomas i jego wspaniały zamek - przyszła kwatera głowna 108 Stars of Destiny Budowla w sumie niczego sobie, ale ten dzieciuch . Nie mieli nikogo starszego?

Ster (S): Trzeci SUIKODEN był najbardziej wyczekiwaną przeze mnie pozycją tej jesieni i prawdę mowiąc miałem wielkie nadzieje ne kolejny hit od KONAMI Chybe zbyt wielkie, bo to, czego doświadczyłem w czasie gry, znacznie różniło się od tego czego oczekiwałem po trzeciej odsłonie serii

Dziadu (D): No cóz trudno się z Tobą nia zgodzić choć juz na wstępie muszę zaznaczyć, ze nie jestem przekonany, czy rzeczywiście gra ta rozczarowuje tak bardzo, jak Ci się wydaje Jest inna - co do tego nie mam wątpliwosci Ale czy gorsza? Z drugiej strony trudno mi zachować obiektywizm gdyz SUIKODEN to serie dla mnie kultowe Postaram się jednak spojrzec na nią chłodno i z dystansem

Wielkie, lecz raczej niespełnione nadzieje - trzeci SUIKODEN poległ na wielu frontach, gdyż za bardzo silił się na oryginalność, chcąc jednocześnie zachować swoje dawne oblicze.



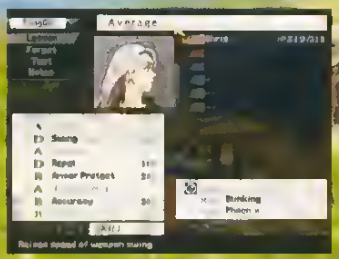
S: Pierwsza z zastosowanych w S3 nowosci jest w sumie niczego sobia - mówię o tym tajamniczym systemie Trinity Korzystając z niego, fabułę poznajemy z trzech róznych perspektyw, gdyz możemy kierować osobno losami az trojga bohaterów Mamy tu więc Hugo - nastoletniego syna przywódczyni klenu Karaya (znane z "dwójki" Lucia), następnie Chris - waleczną i piękną głównodowodzącą wojsk królestwa Zexen a w końcu Geddoe'a - zatrudnionego przez Harmonię najemnika, który zdaje się skrywać jakąs mroczną tajemnicę Podzielony ne rozdziały scenariusz każdej z wymienionych postaci opowiada o tych samych wydarzaniach danego momentu gry, lecz ujawnia rózne takty i szczagóły tabuły, co pozwala na poznanie całości intrygi Ciakawe i grywalne rozwiązanie moim zdaniem

D: Racja, pomysł wydaja się niezle sprawdzać "w praniu" Moziiwośc obserwowania akcji z trzech różnych perspaktyw pozwala na głębszą integrację z przedstawionym światem. Juz początkowe wydarzenia (np spalenie wioski Karaya) widziane oczyma różnych bohaterów robią spore wrazenie Do tego warto wspomnieć, ze miejsc dostępnych na okręgu Trinity (na którym wybieramy poszczególne scenariusze) jest az szesc, co pozwala oczekiwać grającemu kolejnych - odkrywanych wraz z rozwojem gry - bohaterów

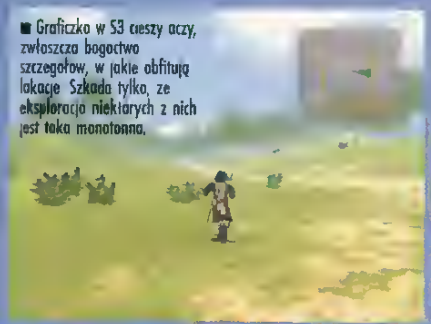
S: No właśnie, jedno z tych miejsc zostało zerezerwowane dla osobnej opowieści, w której śledzimy powstawanie siedziby dla naszej przyszłej druzyny '108 Stars of Destiny' Niestety ten 2-rozdziałowy scenariusz to istny koszmar Mianowicie, kierujemy poczynaniami 10-latniego chłopaczka (Thomas), syna jakiegoś szlachcica, ktory w nagrodę za "dobre sprawowanie" zostaje właścicielem owego rozlatującego się zamku i z pomocą jego oddanych rezydentów stara się doprowadzić go do stanu uzywalności, aby uczynić to miejsce enklewą wolnego handlu oraz ziemią niezalazną od trzech skłóconych nacji Cud-miód, palce lizac zwłaszcze gdy widzi się radosne poczynania owego 'bobaska" Nie cierpię przemieszenie powagi (jaką cechuje się reszte fabuły) z tą ulubioną przaz Japończyków intentylnoscią!

D: No spokojnie, spokojnie - nesz Ster się zdenerwował) Jast jadnak sporo racji w tym, co piszesz Rzeczywiście, juz na samym



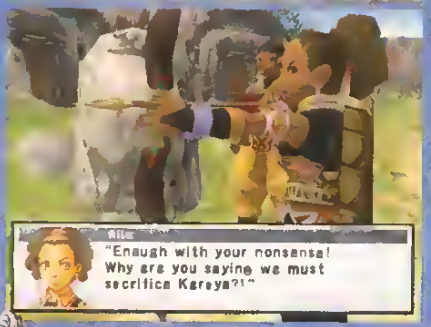


■ Kazda z postaci wykazuje się innymi predyspozycjami w kształceniu odpowiednich zdolnosci, ktore są przydatnym dodatkiem do systemu trzeciego Suikodena



■ Graficzka w 53 cieszy oczy, zwłaszcza bogactwo szczegołow, w jakie obfitują lokacje Szkoda tylko, ze eksploracja niektarych z nich jest taka monotonna.





początku gry mozna dostrzec, ze dzieciarni narobiło się w tej części więcej niz w poprzednich Taz za tym nia przapadam Co do sposobu prowadzania akcji, to mimo iz podoba mi się taki pomysł (od postaci do postaci), muszę się jednek do czegoś przyczepić Chodzi mianowicie o to, ze takie rozczłonkowanie scenariusza moze spowodowac lakką konstarnację i zdezoriantowanie u mniej wyrobionych Graczy Rowniaz motyw przechodzania z lokacji do lokacji (podobny do FFT) moze denarwować fanów sarii przyzwyczajonych do łazenia po mapie ..

S: No właśnia goscia najwyraźniaj poszli na łatwiznę, a przy okazji zerznęli rozwiązanie z dziesiątego FINALa albo wędrujemy od scenki do scenki (w dodatku metodą point'n'click - musimy szukać miejsc inicjujących dane cut-scenes) albo przemierzamy wielkie, pusta przestrzania łub niasamowicia długia i nudne korytarze Największa pretensje mam jednak do zmian poczynionych w walkach. Goscie odpowiadzialnago za ten diabła warty Buddy System powinni łamac kołam i przypiekac ne grilu! Połączania postaci w pary dało tyle, ze bazpośrednio kontrolujamy poczynania tylko jednaj osoby z danaj dwójki, druga zaś robi co jej się podoba - najczęściej atakuja najbliższy cel, a w razultacia obrywa największe cięgi. Przedstawienie walk to kolejna porażke Jakies biegonia, ataki obszerôwa (jeśli chcieli zrobic z tego GRANDIĘ, to słabo się do tago zabrali),

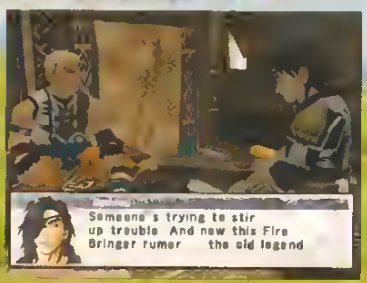


nia wspominając o kiczowatych czarach i technikach (na zdjęciach wyglądają znacznie lepiej, niz w akcji) Dobrym pomysłem jast natomiast wprowadzenia czasu wykonywania odpowiadnich ataków lub czarow, oraz wyposazanie postaci w róznorakie zdolności bojowe ktore mozna rozwijać za dodatkowe punkty zdobywane w czasia walk

D: Co do walki - uprzedzam wszystkich Graczy o słabym sercu ło juz nia jast tan sam SUIKODEN! Wprowadzenie "par" ja takza uwazam za nieporozumianie Konsekwencją tago kroku jest zmniejszania kontroli grającego nad druzyną, co - jak sądzę - nie spodoba się większosci fanów sani i wzbudzi spore kontrowarsje Po co to komu? System poprzadnich części był prosty i intuicyjny Tutaj raczaj wszystko jast niapotrzabnie zamotane Ale z czasem mozna się przyzwyczaic a nawat polubić nowe rozwiązania (a mówię to ja - suikodenowy konserwatysta) Poza tym coś się wraszcie dziaje na orenie w poprzednich częściach walki były strasznie statyczne. Nie zgadzam się tez z łym, co piszasz o czarach - moim zdaniem wyglądają całkiem efaktownia. W ogóle nalezałoby pochwalic grafików za umiejetne przeniasiania świata w 3D Pomyslmy gdyby tego nie zrobili wszyscy najachaliby na nich, za niby nextgenowa platforma, a grafika jak na PSX SUIKODEN musiał się zmienić - takia są prawa rynku!

S: Fakt, przaniesiania akcji w świat 3D poszło KONAMI całkiem sprawnie Co prawda oprawa nie dorównuje jakością dzlasiątemu FINALowi, zwłaszcza ze animacja potrafi chrupnąć a i do ustawień kamery i jej pracy w trakcie walk można miać spore zastrzeżanie to





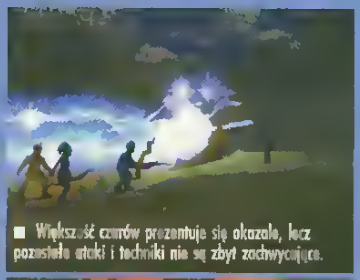
jednak otoczenia wykonane zostało astetycznia i z dbałością o datale Co oni jednak porobili z muzyką, tego się nie da opisać! Gdzia podziałe się orkiastra filharmonijna?! Gdzie te chwytające za serce kompozycja?! Zamiast tago mamy jakias jermarczna utworki wygrywane chyba na zdezelowanym Casio, w dodatku przez grajka głuchego co najmniaj na jadno ucho! Naprawdę ciekawe songi policzyć mozna na palcach jednaj ręki, uwzględniając przy tym utwór początkowy



D: Niastety coś w tym jest Muzyka nie dorównuje tej, którą znamy chociazby z "dwojki" A szkoda, bo był to jeden z wazniajszych - wpływających na klimat gry - elemaniów

S. Przynajmniaj dwia rzeczy pozostały niezmiennia dobre - fabuła i kompletowanie 'siuósemki' O taj piarwszej muszę jaszcze powiedzieć ze co prawda nie jast tak dramatyczna, jak historia Yowy ago, lacz i tak oferuje sporo odpowiednich "momentów" (bez skojarzań proszę) a niektora dialogi po prostu rozwałeją (chociaż tłumaczenie tekstów niestety jest momantami baznadziejna) W kazdym razie - moim zdaniem - powstała gra dobra, lacz nie hit, ne który czekałem

D: I tu się z Tobą do końca nie zgodzę KONAMI wykonało kawał dobrej roboty (to nic że spowodowanej głownie wymaganiami rynku), by SUIKODEN nie zzarł własnago ogona Zdecydowało się nia odcinać kuponów od dwoch poprzednich części - która systamowo prawia się od siebie nia różniły - i zrobić coś nowego A takia zabiagi nalezy chwalić w obecnaj, skezonej wtórnością sytuacji rynku gier konsolowych/komputerowych Oczywiście to nie tak, za ja się z Twoimi



■ Większość czarów prezentuje się okazale, lecz pozostałe ataki i techniki nie są zbyt zachwycające.







■ Modyfikacji uległy rowniez znane nom wszystkim batalie (patrz screen), o pomijając ich prezentację, potyczki pomiędzy poszczególnymi oddziałami odbywają się teroz na wzor zwykłych walk

zarzutami do końca nie zgadzam - masz duzo racji Jednak jest w taj grze tyla wspaniałych elamantow, za zamierzam jaj bronić Zmiany są szokujące, ala jest się ma otwartą głowę (Star np za pomocą siekiery), to dośc szybko da się spod płaszczyka 3D i nowago systemu "wyłowić" starego SUIKODENa Czego życzę wszystkim fanom, którym "trójka" moze się z początku wydac jedynie szarganiem dobrago imienia seni A, zapewniam, takim szarganiem SUIKODEN 3 na pewno nie jest □

PS Trzeci SUIKODEN wykorzystuje save a z "Dwojki" lecz bonusy w ten sposob uzyskane nie są warte zachodu

WERDYKT

STAR I DZIADU

KONAMI

RPG

GRYWALNOSC: 8

8

5

PLUSY

- ogólna fabuła
- niektóre elementy systemu
- nowe, cukowe postacie

MINUSY

- infantylne momenty
- zmaszczone walki!
- lekkie "zamotanie" scenariusza

OCENY ZGREDZIOLI: NOŚNIK DVD

? - ocena gry jest wypadkową ocen Stara i Dziada

SUIKODEN - gra i legenda

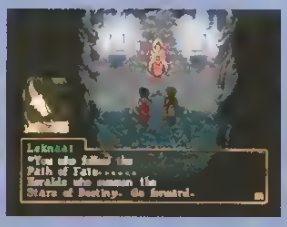
W tym miesiącu pod strzechy naszej redakcji trafiła trzecia część serii Suikoden wydana na PS2 przez Konami O samej grze Suikoden 3 mozecie poczytać we wspolnej recenzji mojej i Stare na dwóch poprzednich stronach, tu natomiast postaram się Was wprowadzić w uniwersum Suikodena i przybliżyć kilka faktów które pozwolą starym wyjedeczom docenić na nowo "smak" poprzednich części gry, a młodym adeptom - chcącym dopiero zagłębić się w tą sagę - pozwolą poruszać się w temacie trochę swobodniej Skąd właściwie wziął się pomysł stworzenia AKURAT TAKIEJ gry? Skąd intrygi polityczne, skąd idea zbierania druzyny złozonej dokładnie ze 108 postaci i skąd wreszcie historia 27 Prawdziwych Runów? Nie można prosto odpowiedzieć ne te pytania, lecz przy odrobinie trudu mozna się wielu rzeczy dowiedzieć Skąd? Przede wszystkim z wydawanych w Japonii książek dotyczących gry (Genso Suikoden issues), a które prawdopodobnie nigdy nie ukażą się w Europie To tem właśnie przeczyteć mozna o źrodłach gry a są one zaiste ciekawe Mało kto z czytelników słyszał bowiem o starozytnej chińskiej sadze Shui Hu Zhan, w której to właśnie pojawie się po raz pierwszy historia 108 Gwiezd Przeznaczenia (Stars of Destiny), które symbolizują poszczególni bohaterowie Wedle przepowiedni muszą się oni zebrać w jednym miejscu, by pokonać zło zagrazające światu Historia owe opowiada o kilku pokoleniach bohaterów, co zdaje się tłumeczyć "ciągłą" strukturę fabuły Suikodena Wiele imion występujących w dotychczasowych dwóch częściach gry jest zeczerpniętych właśnie prosto z legendy Shui Hu Zhen Jeśli zaś chodzi o wątki polityczne, od których az roi się cała sena to tłumaczy je kolejne inspiracja, jaką był dla gry serial telewizyjny (znany w Japonii i Stanach) "The Water Margin" Opowiadał on ni mniej ni więcej, o sporej grupie herosów z róznych stron swiata, walczących wspólnie ze skorumpowanym rządem (werto zwrocic uwagę, ze w serialu nie występowała magia) Wszystko staje się jasne i pojawia się pierwsza część serii Suikoden Febuła jest tu niemal zywcem przeniesiona ze wspomnianego "The Water Margin" I tak właśnie zaczyna się legenda.

SUIKODEN



Scerlet Moon Empire - potężne imperium powstałe na skutek we-wnętrz-nych konfliktów mających miejsce w prastarym królestwie Harmonii. Założone przez cesarza Kranacha Rugnera przez poned 220 lat cieszy się dobrobytem i spokojem Febuła pierwszej części Suikodene ma swój początek około roku 455 Kalendarza Słonecznego Nad Imperium rządzonym przez "Złotego Cesarza" Barbarossę zbierają się chmury Korupcja i nierząd szerzą się w całym panstwie za sprawą mrocznych działeń czerodziejki Windy, która zawładnęła umysłem cesarza oraz jego pięciu generałow Synem jednego z nich (Teo McDohl'a) jesteś właśnie Ty (a raczej Twój bohater) Otoczony przez rodzinę, zyjący w dobrobycie, zapowiadasz się ne kolejnego dzielnego męża stanu Pewnego dnia Teo wyrusza na północ by stłumić przygraniczny bunt Właśnie wtedy po raz pierwszy zaczynasz oglądać świat własnymi oczyma i dostrzegasz, ze ideały Twojego ojca wcale nie są tym, czym się mogły do tej pory wydawać Wraz z bliskimi przyjeciółmi (Gremio Cleo Tad i Pahn) wyruszasz w długą i pełną tragicznych momentów podróż Splot wydarzen bezlitosnie pcha Cię ku przeznaczeniu, ktorym jest stanięcie naprzeciw własnego ojca z mieczem w ręku Z czasem okazuje się że nie jesteś jedynym który walczy przeciw złu Poznajesz Odessę, która dowodzi Armią Wyzwolenia Gdy ginie w walce to właśnie na Ciebie spada odpowiedzialność za dalszy los rebeliantow i całego imperium Zaczynesz budować potężne wojsko zdolne zaprowadzić pokój W tym celu rekrutujesz osobliwych sojuszników - Stars of Destiny I tu tak naprawdę zaczyna się dopiero przygoda Rozbudowujesz swój zamek odkrywasz relacje między bohaterami i toczysz olbrzymie bitwy dowodząc całą armią Twoim największym sprzymierzencem jest Lady Leknaat siostra złej czarodziejki Windy Jako lider Liberation Army jesteś wybrany by przynieść wolnosc i sprawiedliwość Scarlet Moon Empire Nad wszystkim zaś unosi się klątwa jednego z prawdziwych runów (patrz ramke) Souleeter'a Co przyniesie przyszłość?

SUIKODEN 2



Mijają około trzy lata od wydarzeń z pierwszej części Pokonane Scarlet Moon Empire pod władzą prezydenta Lepenta odradza się jako Toran Republic Krótki okres pokoju zostaje jednak przerwany Tym razem akcja przenosi się w inne miejsce Trwający od dłuższego czasu konflikt między państwami Highland i City State ma się właśnie zakończyć podpisaniem traktatu pokojowego, kiedy Oboz armii Highland, w którym stacjonuje oddział naszego bohatera, zostaje niespodziewanie zaatakowany przez wrogie wojska I choć wszystkie tropy wskazują na zdradziecką ekcję ze strony City State, okazuje się ze sprawa jest o wiele bardziej skomplikowana Wraz z Jowym (drugą postacią pierwszoplanową w grze) co chwila wpadasz w wir zmieniających się dynamicznie wydarzeń, by wreszcie wybrać dwie drogi które nieuchronnie muszą się ze sobą skrzyzować Drogi wyznaczone przez runy będące dwoma stronemi mocy Rune of Begining, a których właścicielami obaj się stajecie Ty otrzymujesz Bright Shield Rune, Jowy ześ Black Sword Rune. I choć z początku obydwaj jestescie jedynie pionkami w politycznej grze, z czasem stajecie na czele dwoch rywalizujących państw I koniec znowu staje się początkiem nowej historii

Tak w telegraficznym skrócia mozne opisać wydarzenie dwóch pierwszych części nie psując przy okazji radochy grania komus, kto dopiero zamierza się w nie zagłębić. "Trójki" wyczekiwałem jak świezego powiewu wiatru, jak wielkiej niezapomnianej przygody I jeśli Ty, szanowny czytelniku, mienisz się fanem RPG, to nie pozostaje Ci nic innego jak czekać razem ze mną na wersję PAL A czekając mozesz sobie umilić czas oczy psując przy kilku faktach dotyczących serii Konami, które tu podaję. [DZIADU]

STALI BYWALCY

Jedną z największych ciekawostek, z jakimi mozemy się w seri SUIKODEN spotkac, jest obecność wielu postaci znanych z poprzednich części Na stronach poświęconych SUIKODENowi w internecie przed wydaniem kazdej kolejnej części aż wrze od spekulacji, które postaci wrócą do gry a która znikną bezpowrotnie Wysyłane są petycje do Konami w sprawie konkretnych ulubionych bohaterów - ostatnio, jak się dowiedziałem poszła petycja o "wrzucenie" do SUIKODENa 3 Sida (jednej z najbardziej zeschizowanych postaci w "Dwójce") Tak czy inaczej istnieje grupa postaci które występowały zarówno w 1 jak i 2 części gry - to one właśnie cieszą się największą sympatią Ponizej daję spis tych postaci wraz z nazwą ich gwiazdy (od Stars of Destiny) i jej znaczeniem Znaczenia (wzięte zresztą ze wspomnianej już chińskiej legendy) mogą okazac się ciekawe dla maniaków serii, gdyz bardzo często trafnie określają charakter danego bohatera Przejrzyjcie sobie ten spis i pokombinujcie - kto znajdzie się w części trzeciej?

Postać	gwiazda	znaczenie gwiazdy
Gwiazdy Nieba (Ten)		
Luc	Tenkan	gwiazda lenistwa
Humphrey	Tenyu	gwiazda męstwa
Pesmerga	Teni	gwiazda majestatu
Viktor	Tenko	gwiazda samotności
Valena	Tensyo	gwiazda zranienia
Clive	Tensyo	gwiazda refleksu
Flik	Tenan	gwiezda ciemności
Stallion	Tensoku	gwiazda szybkości
Tai Ho	Tenhsi	gwiazda zrównowazenia
Yam Koo	Tenson	gwiazda pęknięcia
Hix	Tentou	gwiazda celu
Tengaar	Tensui	gwiazda inteligencji
Gwiazdy Ziemi (Chi)		
Jeane	Chiketsu	gwiazda szlachetnej mądrości
Maximillian	Chii	gwiazda doniosłości
Lorelai	Chikatsu	gwiazda wybitności
Futch	Chibi	gwiazda mniejszości
Kasumi	Chikyu	gwiazda inteligencji
Sheena	Chimei	gwiazda czystości
Viki	Chibin	gwiazda prędkosci
Vincent	Chichin	gwiazda ukrycia
Meg	Chikei	gwiazda niepewności
Apple	Chifuku	gwiazda skrytości
Templeton	Chimou	gwiazda szczura



SUIKODEN NIEZNANY

Spora część czytelników pewnie nie wie ze sena Suikoden nie składa się tylko i wyłącznie z trzech znanych nam części W odległym kraju który nazywa się Japonia, skala popularności produktu Konami pchnęła urzędasów tej firmy do wypuszczenia na rynek jeszcze kilku "ciekawostek" związanych z uniwersum Suikodena Na pewno najbardziej znanymi są dwie gry będące swego rodzaju uzupełnieniem fabuły dwoch pierwszych części (tych znanych takze w Europie) jak również stanowiące preludium do fabuły wypuszczonej właśnie "Trójki" a znaleźć w nich mozna rozwiązanie, bądź poszerzenie wątkow znanych z "oficjalnych" części gry (min wątek Howling Guild) Gry, o których mowa, to Suikogaiden vol 1 (wydany pod koniec 1999 roku) i Suikogaiden vol 2 (wiosna 2001) Nie należą one właściwie do gatunku RPG a najprościej określić je można jako tekstowe przygodówki - prowadzące gracza za rękę od sceny do sceny i nie wymagające specjalnego udziału szerych komórek Nawet w samej Japonii traktuje się je raczej jako ciekawostki niz powazne części gry Z kolei największą niespodzianką dla mnie okazało się istnienie czegoś takiego jak gra karciana Suikoden! Tak to nie jest jakis chory wymysł Stara i wyznawcow magica Ponoć w KKW gra cieszy się olbrzymią popularnością. Do tej pory wyszedł starter box, dwa booster packi i cos co nazywa się Premium Edition O ile mi wiadomo gra jest dość mocno skomplikowana. Nie znam się na karciankach specjalnie więc nie wnikam w zasady (zainteresowani mogą znaleźć na necie angielskie tłumaczenia rule book a do tej gry)

Na koniec warto dodać, ze w KKW prężnie dzieła rynek z zabawkami i gadżetami dotyczącymi serii oraz rynek wydawniczy pism i zinów poświęconych problemom na jakie można natrafić przechodząc Suikodena Nie wiem czy to juz nie lekka przesada ale

HISTORIA 27 TRUE RUNES

Drzewiej była "ciemność".
"Ciemność" uroniła "łzę".
Z tej "łzy" powstały tarcza i miecz.
I twierdziła tarcza, że każdy atak zdoła przetrzymać.
I twierdził miecz, że wszystko rozpłata/a da radę na dwoje.

Tak zaczęła się legendarna bitwa
U kresu której ich drogi rozeszły się na zawsze...
Miecz stał się niebem, tarcza stała się ziemią
A iskry po bitwie zamieniły się w gwiazdy.
Klejnoty upadły na ziemię stając się Prawdziwymi Runami
Od których wszystkie inne życie swe czerpią

Tak brzmi (w moim tłumaczeniu:) przypowieść dotycząca 27 Runów w Suikodenie, będących podstawą istnienia świata. Można się nawet posunąć do tego, by określić je mianem Bogów w uniwersum Suikodena. Runy mają własną wolę, własne plany, a bywają również przyczyną wojen. Każdy run, choć przynosi wielką moc (oraz wstrzymuje proces starzenia), jest również skażony pewną klątwą - zdarza się, że potrafi on nawet zawładnąć swoim właścicielem. Gdy ten zakończy swój żywot, run kryje się głęboko w ziemi lub na dnie oceanu, aż poczuje, że Jego czas znów nadchodzi. Poniżej bardzo króciutka charakterystyka Prawdziwych Runów (tych, o których cokolwiek wiadomo) wraz z podaniem byłych i obecnych właścicieli. [dziadu]

Rune of Life and Death (Run życia i śmierci)
Obecny właściciel: bohater Suikodena 1
Dawny właściciel: Ted
Run ten bardziej znany jest pod nazwą Souleater (pożeracz dusz), a symbolizuje sprzeczność zawierającą się w pojęciach życia i śmierci. Był ukryty w Village of the Hidden Rune do czasu, gdy nie została ona zniszczona przez połączone siły Windy, Yubera i Neclorda. Run dostał się we władanie chłopca o imieniu Ted, a dalsza jego historia opowiedziana jest w pierwszej części serii.

Rune of Beginning (Run początku, powstania)
Obecny właściciel: bohater Suikodena 2 (w zależności od wybranego zakończenia)
Dawny właściciel: nieznany
Run rozbity na dwie części: Run Jasnej Tarczy i Run Czarnego Miecza, których właściciele ukazani są na wieczną walkę przeciw sobie. Symbolizuje chaos towarzyszący kreacji.

Black Sword Rune (Run Czarnego miecza)
Obecny właściciel: Jowy (w zależności od zakończenia)
Dawny właściciel: Han Cunningham
Będący połową Rune of Beginning jest manifestacją Jego mocy ofensywnych.

Bright Shield Rune (Run jasnej tarczy)
Obecny właściciel: bohater Suikodena 2
Dawny właściciel: Genkaku (przybrany ojciec bohatera)
Run o unikalnych zdolnościach defensywnych będący połową Rune of Beginning. Powiada się, że Jego właściciel nie umrze nawet od najcięższych ran.

Gate Rune (Run Bramy)
Obecny właściciel: Leknaat
Dawny właściciel: nieznany
Run zdolny otwierać i zamykać bramy między różnymi światami (wymiarami). Podzielony przez siostry Leknaat i Windy na dwie części: Front Gate Rune i Back Gate Rune.

Front Gate Rune (Run Bramy Przyjścia)
Obecny właściciel: Leknaat
Dawny właściciel: Windy
Windy użyła Front Gate Rune by przywołać 80 tys. potworów za "Świata Pustki" i tym samym rozpętała Gate Rune War. Pycha zgubiła ją i Leknaat odebrała jej Front Gate Rune, spajając tym samym rozbity Gate Rune na powrót w jedność.

Back Gate Rune (Run Bramy Powrotu)
Obecny właściciel: Leknaat
Dawny właściciel: nieznany
Przechowywany przez Leknaat na Magicians Isle, posłużył do odesłania potworów sprowadzonych przez Windy z powrotem do tzw. "świata pustki".

Beast Rune (Run Bestii)
Obecny właściciel: nieznany
Dawny właściciel: Run ten pozostawał immanentną częścią pałacu L'Renouille (Highland), czym stał się z własnej woli (podobno przybył z Harmonii).
Run ten symbolizuje manifestację zwierzęcej furii i instynktu. W trakcie oblężenia L'Renouille przybrał on postać wielkiego srebrnego wilka (będącego ostatnim bossem w SUIKODENie 2).

Blue Moon Rune (Run Niebieskiego Księżyca)
Obecny właściciel: Sierra
Dawny właściciel: Neclord
Run symbolizujący współczucie i zniszczenie, jednocześnie zmieniający swego właściciela w wampira. Wewnętrzna sprzeczność wynikająca z Jego symboliki doprowadziła do wielu nieszczęść.

Rune of Change (Run Zmiany)
Obecny i dawny właściciel: nieznani
Run reprezentujący siłę zmian zachodzących w całym wszechświecie. Legendy powiadają, że Jego właścicielem pozostaje wódz Sindarów (starożytnej rasy zamieszkującej dawno temu świat Suikodena).

Circle Rune (Run Kręgu)
Obecny właściciel: High Priest Hikussak
Dawny właściciel: nieznany
Niewiele wiadomo o tym runie poza tym, że reprezentuje moce porządku i stagnacji. Od Jego właściwości nazwano Królestwo Harmonii.

Dragon Rune (Run Smoka)
Obecny właściciel: Joshua Lavenheit (Kapitan Dragon Knights)
Dawny właściciel: nieznany
Run odpowiedzialny za istnienie smoków w świecie Suikodena. Na właścicielu tego runu spoczywa ogromna odpowiedzialność - wraz z Jego śmiercią umrą bowiem wszystkie smoki.

Eightfold Rune (Run Ośmiu Faid?)
Obecny właściciel: Yuber
Dawny właściciel: nieznany
Nikt poza Yuberem nie zna Jego mocy. Mędrcy domyślają się tylko, że zdolności, jakie posiada Yuber (takie jak teleportacja czy przyzywanie potworów), mają ścisły związek z tym runem.

Night Rune (Run Nocy)
Obecny właściciel: Zodiac Sword lub Viktor
Dawny właściciel: nieznany
Run reprezentujący siły nocy, dzięki niemu egzystują kreatury pokroju zombich, szkieletorów czy wampirów. Za manifestację runu uznaje się Zodiac Sword używany przez Viktora. Miecz ma również moc unicestwiania wymienionych kreatur.

Sovereign Rune (Run Zwierzchności)
Obecny właściciel: nieznany
Dawny właściciel: cesarz Barbarossa
Run będący własnością rodziny Rugnerów - założycieli Scarlet Moon Empire. Symbolizuje nadrzędną moc suwerena nad poddanymi. Gwarantuje absolutną odporność na moc innych runów.

True Wind Rune (Prawdziwy Run Wiatru)
Obecny właściciel: Luc
Dawny właściciel: nieznany
Run będący manifestacją sił powietrza, odpowiedzialny za runy typu Wind i Cyclone. O samym Lucu nie wiadomo nic ponadto, że jest pomocnikiem Lady Leknaat.

True Earth Rune (Prawdziwy Run Ziemi)
Obecny właściciel: Bishop Sasarai
Dawny właściciel: nieznany
Używany przez generała wojsk Harmoni - Sasarai. Jego moce nie są znane, ale powiada się, że run nie jest do końca własnością Sasarai'a. Od niego pochodzą wszystkie pomniejsze runy związane z żywiołem ziemi.

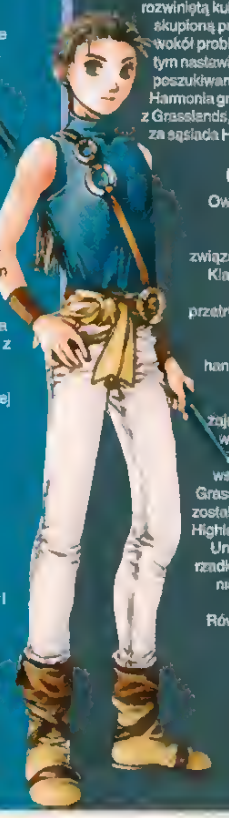
True Fire Rune (Prawdziwy Run Ognia)
Właściciele: nieznani
Run będący manifestację sił ognia - od niego pochodzą wszystkie pomniejsze runy związane z tym żywiołem. Szczegóły na Jego temat nie są dobrze znane. Ponoć został on skradziony przez grupę kryjącą się pod nazwą "Ci którzy podtrzymują płomień", która pod wodzą "Bohatera Ognia" walczyła przez pewien czas z Królestwem Harmonii, by nagle niespodziewanie zniknąć (wątek zahaczający o fabułę świeżo wydanej "Trójki").

True Lightning Rune (Run błyskawicy)
Właściciele: nieznani
Run odpowiedzialny za wszystkie runy typu Lightning i Thunder.

True Water Rune (Run wody)
Właściciele: nieznani
Odpowiedzialny za runy typu Water i Flowing.

Nie są znane nazwy pozostałych 11 Runów, jak również imiona ich właścicieli (otwarta furtka dla kolejnych SUIKODENów), choć tu i ówdzie krążą rozmaite plotki (np. o właściwym True Holy Rune).





CHARAKTERYSTYKA KRAIN I NACJI

Dunan

Region usytuowany mniej więcej na środkowym-wschodzie świata Suikodena, sąsiadujący od południa z Toranem, a od zachodu z Grasslands. Władzę przez długie lata sprawowała tu monarchia Dunan, z czasem jednak od królestwa oddzielił się szereg podległych wielkim miastom republik, zaś w północnej, sąsiadującej z terenami należącymi do Harmonii części krainy powstało rządzona przez dynastię Blight Highland Kingdom. Królestwo to swego czasu (wydarzenia z drugiego SUIKODENa) stanęło się przejąć władzę nad całym Dunan, jednak utworzone w czasie wojny (Dunan Unification War) przymierze sześciu największych City-States (Jowston Alliance) wypadło najeźdźcę do jego północnych rubieży. Po wojnie przymierze to zaowocowało powstaniem państwa Dunan, z którego jednak oddzaliło się, tworząc własną republikę, leżące na zachodzie Tinto.

Toran

Ten leżący na południe od Dunan, otoczony naturalnymi barierami region pierwotnie należał do Harmonii, zanim wojna domowa umożliwiła wywalczenie niepodległości i utworzenie Scarlet Moon Empire. Po około dwóch wiekach cesarstwo to upadło (wskutek rozpętanej Gate Rune War - wydarzenie z pierwszego SUIKODENa), dając początek Republice Toran.

Harmonia

Holy Kingdom of Harmonia jest największym, najstarszym i najsilniejszym królestwem w świecie Suikodena, rządzonym przez jego założyciela - Najwyższego Kapłana Hikusaaka. Harmonia posiada zarówno olbrzymią armię i siłę polityczną, jak i bardzo rozwiniętą kulturę i naukę, skupioną przede wszystkim wokół problematyki runów (w tym nastawioną na poszukiwanie True Runes). Harmonia graniczy od zachodu z Grasslands, na południu mając za sąsiada Highland Kingdom.

Grasslands

Owe trawiaste równiny zamieszkuje sześć niezależnych, choć związanych przymierzem Klanów, prowadzących nieustanną walkę o przetrwanie z pragnącymi pozyskiwać nowe terytoria i szlaki handlowe sąsiadami - z Tinto i Harmonią od wschodu oraz z zajmującym zachodnie wybrzeże Księstwem Zexen. Klany rzadko wspierają nacje spoza Grasslands (Kian Karayo został raz wynajęty przez Highland w czasie Dunan Unification War), a też rzadko kto zwraca się do nich o pomoc, gdyż w ogólnej opinii ludy Równin uważane są za barbarzyńców. [star]



"To dobry chłopak był... I nawet zwierzątka lubił. Takie różne - kotki, chomiczki, niewielkie bulterierki o sile zgniotu 3 tony na szczęście... A kiedy podrósł to nawet mało pił i napisali o nim piosenkę. Taki był proezę pana. Miły uczynny, w dobrych butach. Zupełnie nie wiem, co się mogło stać... Może dlatego, że na komunię zamiast rowerka dostał komplet wkrętarak do batonu? W każdym razie raz nasypał koledze piasku na [illegible], kiedy indziej, potrzymał kółka w deskorolce, a później to już poszło... Ale, proszę pana, to dobry chłopak był."

Ktokolwiek widział, ktokolwiek wie, gdzie obecnie przebywa Jawor - proszony jest o kontakt. Ja oczywiście nie wiem nic! Gram właśnie w TONY HAWK'S PRO SKATER 4, jednym okiem łypiąc na PS2 drugim na Xboxa, a trzecim czesami na Szaraka - i nic mnie to nie obchodzi. Że on niby spycha dzieci z rowerków, w ciemnym parku

Lokacje zaprojektowano przerajcownie (masa, naprawdę masa ścieżek do czesania dłuuugich combosów)! Rozwalenie każdej zajmie Ci wiele czasu - i o to, jakby w mordę, chodzi!

wali z banieka i zabiera deskorolki? Tiaeaa, e Gołota wróci na ring...

PROFESJONALIZM I PTASIE GUANO

Jest cholernie profesjonalnie. THPS4 ma bardzo spójny klimat. Zerwano z lekkim efekciarstwem i bajkowymi patentami "trojki" - w levelach nie uswiadczysz nawiedzonego domu (chyba ze sztuczny, w wesołym miasteczku), nie zrobisz też grinde po osnieżonych konarach drzew. Lokacje są kilkakrotnie większe, niż w poprzedniku, co tym samym podciągnęło je do standardu znanego z konkurencyjnego AGGRESSIVE INLINE i dobrze. Zaczynasz od "koledzu", w który włączono pobliskie domy, park, kilka ulic, a także kort tenisowy czy boisko do kosza. Na tych ostatnich śmigają kolesie uprawiający dany sport. Zresztą co krok będziesz natykał się na jakichś popaprańców czy samochody. Poźniej wpadniesz do nadmorskiej części San Francisco - śmigasz po przystani, między trakcją tramwajów, pośród ciągu palm i na tutejszym







placu z nowoczesną rzeźbą. Słynnych filmowych garbów brak. Dziwne. Alcatrez pełne turystów i pomylonych strózów prezentuje się fenomenalnie - to najbardziej rozbudowany (jeśli chodzi o wielopoziomowość) etap w grze! Można wjechać naprawdę wysoko i podziwiać rozciągający się przed Tobą obraz wyspy (nic się nie dorysowuja, animacja nie przycina!). Rej do grindowania, a ile tu ciekawych miejscówek - po uaktywnieniu zadanie znajdziesz nawet wielką, drewnianą pętlę wyrzucającą Cię w morze!

Port z dokami i dźwigami rozładowującymi kontenery przedstawia z kolei przeciwny, bardziej rozciągnięty w poziomie sposób designowania. Ilość technicznych, sprytnie poustawienych obiektow daja pole do popisu. Kona to z kolei rozległy skate-park w USA. Wyprofilowane, betonowa tory zjazdowe, baseny, kilka budynków i wielki half-pipe zafajdany przez ptasich półdebili czekają! Później jest jaszcze plac nad Temizą w Londynie z obowiązkowymi autobusami, systemem fontann i wielkim mostem. Zoo pełna wybiegów dla zwierzaków (u słoni znajdziesz ceglany łuk do jazdy "do góry nogami"!), bardzo plastycznie wykonane wesołe miasteczko oraz fragment Chicago ściągnięty z MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2 - dużo skoczni, trochę samochodów i zwodzony most. Wprawdzie widać, że w przypadku wesołego miasteczka i portu wzorowano się na lokacjach z AGGRESSIVE INLINE, ale co tam. Chłopaki mocno przysiedli nad designem i mało powiedzieć, że rządzi nieprzeciętnie. A to przeciez liczy się najbardziej, prawda?

CZY TO JEST TRZECI TONY?

Użyto kodu z poprzedniej części gry, więc... hmmm grafa wygląda bardzo znajomo. Identycznie? Tylko na pierwszy rzut oka. Usprawniono animację tańczącego z deseczką zawodnika. Zdecydowanie. Wzbogacono też triki, pokombinowano trochę przy manuelach (stanie na rękach wygląda niezle), a jak się chłopek teraz wywraca, jak decha wystrzeliwuje mu spod nóg! I niech Playman zostanie



naczelnym, a konkurencja z N+ wali szampana za naszą kasę, ale jestem przekonany, ze rozgrywka w THPS4 jeszcze zyskała na dynamice! Raz, ze podciągnięto ogólny framerate dwa, ze design kolejnych ściazak wymaga szybszego, bardziej agresywnego czesania trików! Zastenawia mnie tylko jedno - dlaczego wszędzie użyto tego samego oswietlenia, dlaczego praktycznie w każdej lokacji panuje ta sama pogode? Tylko w wasotym miasteczku śmigasz wieczorkiem, w lekko pomaranczowym zachodzie słońca... A to za mało. Brakuje jazdy w nocy albo podczas burzy (deszcz, pioruny), ze o płynnej zmianie aury/pory dnia nie wspomnę. Jeśli chodzi o różnice między wersjami na X'a i PS2 to Sony rządzi, bo Gates dostał w licencji dwuwymiarowe postacie.





TONY HAWK'S PRO SKATER 4





Jaaesne(ściema, ściema!) Microsoft tradycyjnie świeci sprzętowym bump-mapingiem oraz wyższą rozdzielczością tekstur (grafa wygląda ostrzej), ale sterowanie bryłą plastiku, którą ktoś nazwał tutaj padem jest uciążliwe i momentami boleśnie daje po palcach. Zwiększona dynamika czesania trikow zdecydowanie lepiej służy DualShock'owi (opcja podpięcia go do X'a przez specjalną przejściówkę wskazana!).

JAK PODPISAĆ SIĘ POD CUDZYM POMYSŁEM?

Na podobieństwo AGGRESSIVE INLINE zrezygnowano z czasu ograniczającego Ci pobyt w danej lokacji. Teraz możesz poznawać ją do woli a gdy zechcesz - zagedujesz jednego ze stojących tu kolezków i juz masz jakies zedanie (pojewia się tez zegar). W Londynie trzeba np. uratowac słonia, który uciekł z transportu i rozwelić pułapki na jego drodze. Z kołei w Zoo mozesz podczepić się pod ogon wspomnianego zwierzaka probując utrzymać się przez 30 sekund. Bo teraz, znów wzorem AI, developer umozliwił Ci chwytanie się ruchomych obiektów (głównie fur). Tym właśnie sposobem wygrasz wyscig z rowerzystą w San Francisco. A co powiesz na misję nazarcia się hot-dogami i sprawdzenia, czy czasem wszystkiego nie zwrocisz wskakując na karuzelę w wesołym miasteczku? Albo wrzucania turystow do wody? Oprócz dość zakręconych questów, umieszczono tez znane zbieranie literek S-K-A-T-E (teraz jest trochę trudniej), łamanie rekordów punktowych czy wykonywanie określonego triku. No i nie zapominajmy o mini-grach pokroju odbijania piłek dechą (tenis/bejsbol), czy zjeździe przez bramki! Jest dobrze, choć szkoda, że tak niewielka ilość zadań powoduje jakieś zmiany w otoczeniu (np. stoczenie głazu w paszczę rekina). AGGRESSIVE INLINE pozostaje tu wzorem. Ahe - kolejnym zapożyczeniem jest przycisk ratujący Cię przed upadkiem, gdy źle wystrzalisz się z rampy (na X'ie trzeba wcisnąć dwa triggery - mówiłem, ze jest mniej wygodnie!).

MOJE 3 GROSZE

Jest Bom Margera, więc jest dobrze! Udana zmiana "imoge'u" - przydzielanie zadań przez NPC'ów sprawdza się całkiem fajnie. Mam wrażenie, że zaniżono poziom trudności - ukończenie gry, nawet na 100 procent, nie nastręcza większych trudności. Trudno było spodziewać się pozycji miażdżącej kulki (jak THPS 3), mamy za to bardzo dobry tytuł, udanie wprowadzający do serii kilku nowych pomysłów. Powoli zaczyna mnie to nudzić.

8-

Kobo



■ Podczepianie się pod fury to tutaj nowość... ale wcześniej miał to AGGRESSIVE INLINE! I tak jest z wieloma aspektami gry...

PANIE, TO NIE POLSKIE BLOKOWISKO!

Rock, punk, rap, ostre granie, a do tego stare kawałki - tak prezentuje się tutaj ścieżka dźwiękowa! Ma klimat, oj ma! AC/DC ze swoim starym TNT dają ognia. Do tego wtorują im Iron Maiden i Sex Pistols! Z młodszych kapel świetnie sprawdza się kawałek System of a Down (Shimmy). NWA czy Offspring. Dla fanów repu też coś się znajdzie - choćby De La Soul czy Run DMC. Polskie przyzwyczajenie, ze kazdy skejt-madefaka slucha tylko hip-hopu mozesz sobie zakopać w ogrodku. To są Stany, kochasiu, tu się słucha bardzo zroznicowanej, a jednocześnie klimatycznej muzy!

JEST ZAWODOWO

Całość świetnie dopełnia znane combo w postaci jeszcze bardziej rozbudowany edytor zawodnika/własnego parku + Split Screen dla dwóch Graczy + tryb on-line (u nas jak zwykle legalną drogą nie mozna go zasmakować). Do tego mesz jeszcze zestaw filmików, czy ukrytych strojów (+dwa ostatnie etapy), które mozna kupić za kasę zdobytą w zedaniach. I tym oto sposobem THPS4 ląduje w Twoim domu. Nie ma rewolucji, bo!, jest miaco wspierania się na poprzedniku (engina) za innowację służą pomysły "podprowadzone" konkurencji, ale. Koniec końcow całość prezentuje się jako bardzo solidna, dynamiczna i maksymalnie zawodowa deseczka!□

PS2 WERDYKT MYSZAQ

ACTIVISION SPORTOWA

GRYWALNOSC: 8

8

8+

PLUSY	MINUSY
▲ duże lokacje, świetny design	▼ mało oryginalnych rozwiązań
▲ dynamika	▼ brak skoku w grafice
▲ spójne, profesjonalna całość	

OCENY: KUJOT 8, MAZUR 8+, MUTTI 8, ŚCIERA 8+, HIV 8 NOŚNIK - DVD



Trzeci TONY miał definitywnie zegnać się ze starą konsolką SONY. Hmmm... ACTIVISION zatrudniło nowego developera (VICARIOUS VISIONS) i "czwóreczka" zagościła na Szaraku. Jak to wygląda? Przede wszystkim posterano się, aby lokacja były obszerne (są większe niz w THPS3), a do tego zawierały design zbliżony do platform nowej generacji. Oczywiście wycięto część obiektów, ruchome elementy (postacie, samochody itd.), animacja potrafi przyciąć, a tekstury to nie mistrzostwo świata, niemniej klimat dynamicznego, bardzo technicznego klepania trików wciąż pozostał mocno odczuwalny. Nawet mimo zagadywania świecących kółek, zamiast ludzi, w celu podjęcia jakiegoś zadania... Cieszy ze to pełant ze zbieraniem nowych kawałkow muzycznych, poukrywanych na kolejnych planszach. Większość zadań znanych z X-a/PS2 siłą rzeczy wylecieła, a na ich miejsce wrzucono zbieranie różnych pierdółek (napis SKATE, czy tworzenie określonego combosa pojawiają się w kilku wariantach ne tej samej planszy!), jakieś zawody, ewentualnie wykonanie określonego triku. Na plus należy tez policzyć obecność questów przypisanymi poszczególnym zawodnikom (np. w Collega'u dla Tony'ego i Lasaka). W sumie więc, jak na PSX'owe realia, nowy TONY HAWK PRO SKATER jest pozycją udaną (przynajmniej do momentu, az nie zobaczysz wersji na Naxt Geny). Tylko nie rozumiem dlaczego np. wielopoziomowe Alcatraz prezentuje spójną konstrukcję, ciesząc architekturą wyświetlaną szybko i bez problemów, a juz takie San Francisco ostro się dorysowuje... Dziwne. W porównaniu do THPS2 (wg mnie najlepiej przystosowena do PSX'a część serii) wypada naprawdę niezle - "czworeczka" jest bardziej zaawansowana, rozwalenie kazdego levelu wymaga dłuższej sesji (28 zadań!), no i łączenie trików prezentuje się tutaj naprawdę wyśmienicie. Tylko braki technicznie (momentami animacja, częściej pop-up) trochę psują ogolny wizerunek□



WERDYKT MYSZAQ

ACTIVISION SPORTOWA

7 8 8

8

PLUSY	MINUSY
▲ dynamiczna, techniczna jazda	▼ dorysowywanie się niektórych lokacji
▲ duża zadań	

OCENY ZGREDZIOŁ: ŚCIERA 8



WYŚCIGI

Wreckless: Yakuza Mission

- Wydawca Activision
- Grafika/Dźwięk 8/7
- Akcesoria 1-2 Players, 186 kB

W PE#57 recenzowałem WRECKLESS (X). Za sprawą ACTIVISION, PS2 otrzymała port tegoż hitu. I żeby wszystko było jasne - port na wysokim poziomie. Grafika? Utrzymana w zupełnie innym klimacie, wyprana z x-owych efektów świetlnych, nieco plastikowa, ale nie pozbawiona uroku (ajne fury, masa detali, 60 FPS-ów itd). Mówiąc inaczej gdyby tak wyglądał np. kolejny DRIVER, to łeb urwany. WRECKLESS to wysmienita, ambitna [illegible]ówka, która - nie ma bata - przypadnie zwolennikom rozwałki a'la CRAZY TAXI, entuzjastom DRIVERa, no i w ogóle maniakom kółek wszelakich. Dodano możliwość miotania rakietami, Slow Motion, fury, zwiększono realizmu ruchu ulicznego itp. PS2 otrzymała dobry port [illegible] gry. Polecam!☐ [HIV]

8



STRZELANINA

Medal of Honor Frontline

- Wydawca EA
- Grafika/Dźwięk 8/10
- Akcesoria 1-4 players

W końcu Xbox otrzymał swoją wersję szturmu na plażę w Normandii.. Bo reszta MOH FRONTLINE stanowi już tylko dodatek. Sporo w tym ironii, ale też i prawdy - gra zaczyna się rewelacyjnym otwarciem, by później wrzucać Cię już w "tylko" dobre misje (akcja w fabryce łodzi podwodnych, zniszczonym mieście Francji, śmiganie po polnich Holandii). Xbox wyświetla wyższą rozdzielczość tekstur, do tego sprzętowy bump-mapping nadaje podłożu efekt większej szczegółowości. Ładnie. Wrzucono też tryb Multiplayer (dzielony ekran do czterech [illegible] który jednak średnio się sprawdza. W wymianie ognia brakuje jakiejś strategii, jest za to [illegible] mało dynamicznie i sporo chaosu. Ten tytuł [illegible] wybitnie samotny, wojenny shooter FPP innych różnic - brak.☐ [Myszaq]

8

PRZYGODOWA

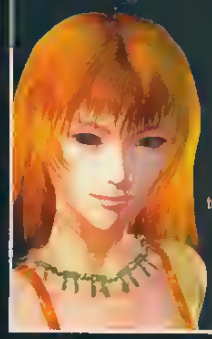
Shenmue 2

- Wydawca Sega/AM2
- Grafika/Dźwięk 7/10
- Akcesoria 1 Player



SHENMUE - gra-legenda, doczekała się kontynuacji na Xboxie. Potęga gry miała połączyć się z potęgą konsoli, a wynik miał być porażający...

Po obejrzeniu 'Digest Movie' wprowadzającego nas w świat gry (i streszczającego nam Epizod 1' Yokosuka) możemy zacząć rozgrywkę. I tu pierwsze i jedyne, ale za to duże rozczarowanie. Gra wygląda niemal identycznie, jak na DC. Toż to najlepsza konwersja świata. No tak, ale przecież SHENMUE powstawało na piecu, Xbox to też prawie piec. No to się chłopaki nie musiały napracować i wrzuciły na X-a to, co już miały. Oj, przepraszam. Pojawiła się możliwość robienia zdjęć w każdym momencie gry (potem możemy sobie pooglądać owoc naszej pracy), z robieniem których wiąże się mały mangowy bonusik. Większości Graczy, którym było dane ukończyć SHENMUE, zapewne nie będzie przeszkadzało to, że grafika nie jest next-genowa. Bo siła serii SHENMUE drzemie w fabule, w wartko toczącej się akcji i we wspaniałej oprawie muzycznej. Nie zmienia to jednak faktu, że Xbox to nie Dreamcast i aż się prosiło, żeby do powyższych walorów dodać jeszcze ulepszoną, dopieszczoną, zapętą na ostatni guzik grafikę. A tu dolna cześć pleców...



Ogólne rzecz biorąc, jest to "stare", dobre SHENMUE 2 i wersja xboxowa zachowuje wszystkie bogate walory swojego dziecinkowego poprzednika. Zainteresowanych dogłębną analizą odsyłam do PE#53. W numerze 54. znajdziecie natomiast pełny opis przejścia gry.

Jeśli nie graliście w SHENMUE 2 ne DC, to musicie mieć ten tytuł; jeśli graliście, ale nie jesteście wyznawcami tej gry, to raczej sobie odpuście. Poczekajcie na trzecią część, która, jak głosi plotka, ukaże się tylko w [illegible] kasowego [illegible]

Kuna, znów mi zginęło 'Zwierciadło Feniksa'. Fenix, a może już Ci je oddałem?) ☐ [Loki]

8

Dabry pamysł, nietuzinkowy klimat... kaprawa realizacja. Taki jest TWIN CALIBER.

TWIN CALIBER



Podobno przeciwieństwa się przyciągają (vide magnes). O, przestępca i policjant na przykład, kooperujący ze sobą bark w bark. Teką właśnie parką przyjdzie Ci sterować w TWIN CALIBER. LET R.I.P., jednej z najbardziej krwawych gier na PS2, w jakie miałem okazję szarpnąć. Fabułka banalna do bólu - niedaleka przyszłość, chaos na świecie i tylko nasza dwójka bohaterów może zaprowadzić ład i porządek. "Dobry" otwiera drzwi do celi "złego", chwilę potem zaczyna się ostra strzelanka, z hektolitrami krwi, latającymi flekami i dziewicami machającymi z okien chusteczkami. Normalnie gore (bynajmniej nie Al:)!

Czyżby po tym, jakże plastycznym, opisie do główki wpadł Ci kultowy LOADED z PSX'a? Jeśli tak, to czym prędzej zweryfikuj swój przewód myślowy - TC przypomine ów tytuł jedynie klimatem. Różni się zasadniczo - głównie tym, iż programiści pozbawili Gracza przyjemności samodzielnego kierowania poczynaniami herosa. Droga, którą musi przejść jest z góry zaprogramowana i jedyną możliwą do wykonywania czynnością jest strzelanie, tudzież rzucanie granatów. Innymi słowy - maksymalnie odmóżdżająca gra. Czy to źle? Bynajmniej - by nie paść ofiarą nadnych krwi zombiaków (czy czym tam oni są), trzeba [illegible] zgrabnie obiema gałkami (służącymi za celownik; wbrew pozorom nie jest to takie łatwe). Wygląda to w ten sposób - po wyborze postaci (drugą będzie sterował drugi gracz lub komputer, dzielimy sobie, dajmy na to, korytarzem. Pojawiają się rywale - no to obie gały w ruch, L1 i R1 strzelamy, a gdy rywal zbliży się zbyt blisko, nasza postać sprzedaje mu w splot słoneczny oczystego kopniaka. Za każdą czynność otrzymujemy punkty - za 100-procentową celność, za sprzątnięcie koleżki zbliżającego się do naszego partnera, za combos eliminujący trzech rywali na raz... Generalnie ekran jest non stop zasypany cyferkami. Rzecz jasna nie tylko nimi - pierwsze skrzypce grają piękne rozpryskujące się zwłoki rozwalonych zombieków. Można im odstrzelić głowę, ręce, [illegible] tułów. Gdy kończymy dany fragment levelu, kamera efektownie najeżdża na ostatniego poległego, dumnie prezentując jego wnętrzności i tryskającą dookoła fontannę krwi. Urghh! Mocarni są bossowie, często jednak wyraźnie "przegięci" - ich pokonanie przysparza wielu kropli potu.



zwłaszcza u mniej sprawnych manualnie osobników. Co by nie mówić - TWIN CALIBER to pozycja przeciętna, z dobrze zarysowanym klimatem, ale z totalnie bezmózgim podejściem do temetu, często popadająca w schemat i nudna na dłuższą metę. Można pograć po nieudanym dniu w szkole).☐



MOJE 3 GR.



Gęsty, krwisty klimat rzeźni, filmowe ujęcia (matrixowe) oraz [illegible] lejące się wiadrami (przekozackie wedotryski). Coś pięknego! Niestety, grę rozkłada wykonanie, zaś jej charakterystyka jest nie do przyjęcia: zero wpływu na wydarzenia na ekranie. Dwie gałki analogu idą w ruch, co zabawę czyni trudniejszą, ale i bardziej konkretną. Co więcej? Świetne w założeniach i cholernie trudne (in plus) walki z bossami, rozkładające gadki postaci, dające nadzieję kooperacja dwóch Graczy. Młodzieżówka jak się patrzy, gra nietuzinkowa, niezwykle efektowna, ale wykonana godnie i starzejąca na raz. Mimo wszystko warto ją "zaliczyć" - intensywne wrażenia zostaną w Twojej pamięci na długo. I tu wchodzi diabelski rechot...☐ [HIV]

8

PE WERDYKT KOSO

RAGE STRZELANINA

1 or 2 Players | PS2 Memory Card 7 KB

5 7 5

PLUSY

- totalna wyżywka
- "krew, flaki i kosmy wideo":)

MINUSY

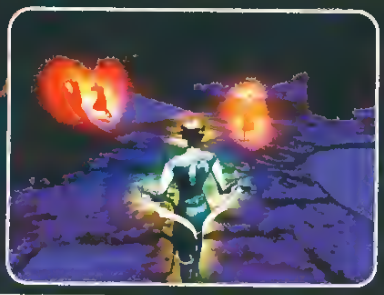
- schemat i nuda
- wykonanie "takie sobie"

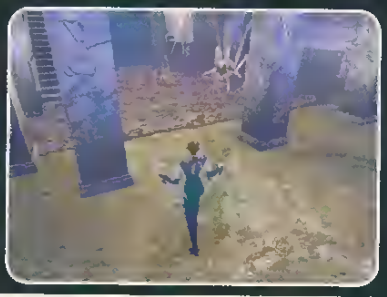
5

OCENY: DZIADU 5+, ŚCIERA 5, PLAYMAN 5, COX 4 NOŚNIK - DVD

BLOODRAYNE

Na screenie po lewej widać efekt po włączeniu naturalnych "termogogli" bohaterki - wszystko co nadaje się do "wyssania" zostaje wtedy otoczone poświatą, więc nie będzie można niestety oglądać, jak laska rzuca się z dzikim krzykiem na drzewo i pluje potem korą.





Gry action-adventure w ujęciu TPP to dosyć mocno eksploatowany gatunek gier na konsole. Oprócz absolutnych wymiotów pokroju DMC czy SOUL REAVER 2 pojawiają się też tytuły skromniejsze, nie oszałamiające graficznie, lecz również dająca eporą przyjemność z granie. Vide wydany właśnie BLOODRAYNE ..
Bez wątpienia najbardziej chłodnym elementem gry jest główne bohaterka - wampirzyca (!) znane jako BloodRayne pracująca dla tajnej organizacji rządowej. Akcje dzieje się w latach 30, a cała rzecz rozchodzi się o naziatowskich naukowców, którzy "bawiąc się" starożytnymi artefaktami obudzili do życia straszliwe mutanty. Ofkoz nikt inny nis może ich powstrzymać niż panna BloodRayne...
BLOODRAYNE to prawdziwy powiew świeżości wśród przygodówek TPP. Z uwegi ne "profesję" gł. bohaterki developerzy mogli sobie pofolgować w temacie "specjalne zdolności", w efekcie czego znajdziemy tu sporą ilość kozackich i wcześniej niespotykanych na taką skalę patentów. Jedąc po kolei mamy możliwość: widzenie w ciemnościach i wyczuwania ciepła wrogów (taka wampirze termowizja·), odpalania trybu "wkurzenia" (standard · blur na cały ekran i zwiększone siłe ciosów) oraz korzystania z tzw "Bullet Time" (zwolnione tempo, efektowne skoki i przewroty z jednoczesnym grzaniem z obu luf - power!). Natomiast jeśli chodzi o techniki walki wręcz to na pierwszy plan wyeuwają się fachowe ostrze zamontowane na rękach naszej bohaterki; pozwala to na jednoczesne cięcie mutantów i feszerowanie ich ołowiem z broni. A propos broni - o ile na początku mamy standardzik (pistolety, shotguny, karabiny maszynowe, taeki dynamitu itp.), tak w miarę postępów w grze do naszych rąk zostaną oddane coraz to dziwniejsze "wynalazki", że wymienię tu coś w stylu "ząbla" Scorpione z MORTAL KOMBAT (pozwala na przyciągenie wrogów do siebie). Ale nawet bez tych wszystkich pukawek nasze wampirzyca jest śmiertelnie niebezpieczna! Otóż wyobraź sobie Czytelniku, iż podkradając się do oponenta i naciskając "kwadrat" możemy rzucić się mu do gardła i efektownie wyssać jego oocze! Oprócz walorów czysto estetycznych (fontanna krwi i wycie nieszczęsnika.) ma to taż zastosowanie prektyczne, bo w ten sposob odzyskujemy energię (w grze nie me standerdowych "apteczek"). Cieszy również spora interekcja z otoczeniem (zniszczyć można prawie wszystko: krzesła, stoły, szyby, a nawet niektóre ściany - otwiers to drogę do niedostępnych wcześniej lokacji oraz przydetnego stuffu) oraz element eRPeGowy - w miarę pokonywanych bossów i eub-bossów rosną zdolności bojowej naszej wampirzycy.

Grafika nie zrywa kasku jak to ma miejsce np. w przypadku tekiego DMC. Lokacje wykonano przyzwoicie, animacja nie przycina, e samą wampirzycę wymodelowano bardzo starannie. Jest na czym zawiesić oko - szczególnie, gdy rozpoczyne ewoje przedetawienie z wirującymi ostrzami i gunami w roli głównej. Muzyka - niepokojące, wręcz złowieszcze melodie plua mało inteligentne teksty panny BloodRayne (ogółem średnio). Przyczepić się muszę tez do mgły na otwartych przestrzeniach (meekuje niedociągnięcie engine`u, a nie buduje klimat) i wykonanie postaci niektóryoh wrogów (mało poligonów, do tego kaplasto animowane) Graficznie wersje na inne Next-Geny (Xbox, GameCube) właściwie niczym się nie różnią i prezentują zbliżony poziom.

Podsumowując · jest naprawdę nieźle. Nowatorskie patenty plus dynamiczne akcje dały zadowalające efekty. Zgaście świetło, koniecznie ustawcie sterowanie na "1st person mode" (jedyne rozsądne) i jazde szlachtować mutenty! □

MOJE TRZY GROSZE

Rozrywane ciepłych, nazistawskich gardeł może być całkiem rajcujące, tym bardziej, że rudowłosa wampirzyca, której zgrabną pupcią przyszło nam tu kręcić, jest dosyć interesującą panienką - sposab w jaki rzuca się na ofiarę oplatając ją kończynami, siorbie krew mrucząc przy tym rozkosznie... Grywalność nieco kuleje, ale klimat podbudowany bardzo przyjemną ścieżką dźwiękową ciągnie do pada... przez jakiś czas. □

6

Kujot

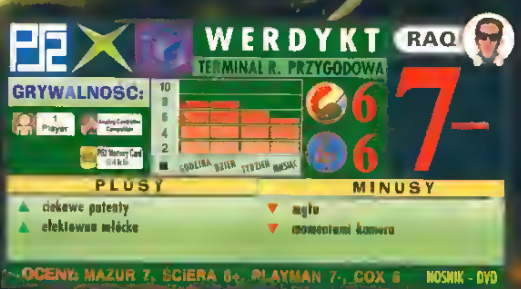




Smukła laska w abcisłym kastiumie z lśniącymi astrzami na rękach, tany dymiących gunáw, nazistawskie zakapiary, krew i fruwające wnętrzności - czy mam mówić dalej...?







Pojedynek kolosów

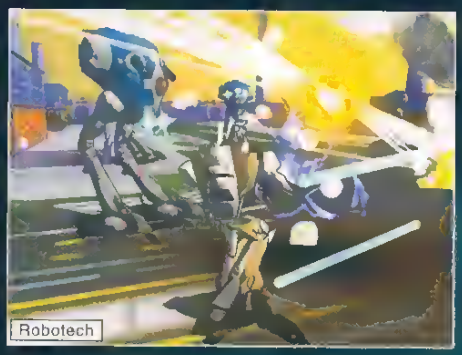
Temat mechów staje się coraz bardziej popularny, jednak nigdy dotąd nie było tak silnego uderzenia ze strony gier traktujących o tych wielkich maszynach bojowych.



echy w natarciu. Uderzmy z czterech fronów jednocześnie, przypuszczając zmasowany atak na [illegible] i GC. Trzecia część słynnej serii ARMORED CORE, nowy GUNDAM - tym razem wypuszczony spod ręki programistów CAPCOM, a także dwie całkowite nowości: pierwsza gra traktująca o robotach wykonana technika cel-shading, czyli ROBOTECH: BATTLECRY, oraz skrzyżowanie VIRTUAL ON z ARMORED CORE noszące tytuł PHANTOM CRASH. Jakby tego było mało, w przyszłym miesiącu pojawi się jeszcze STEEL BATTALION. Zanim jednak ten symulator ciężkich mechów rzuconych na pierwszą linię frontu ujrzy światło dzienne, rozstrzygnąć należałoby starcie tych dostępnych już czterech tytułów.

Jako wielki miłośnik serii AC, wiele oczekiwałem od nowej części tak zmian w grafice, jak i w samej rozgrywce (wszak po zaliczeniu grubo ponad setki misji w różnych częściach AC można mieć już dość w kółko tego samego). Na początku - wielkie rozczarowanie: grafika w sumie niedużo poprawiona od czasów AC2, standardowy wybór misji i walk na arenie, niezmienione sterowanie (kiedy wreszcie autorzy wpadną na pomysł, żeby wykorzystać drugą gałkę do strafe'owania i patrzenia góra/dół, przenosząc funkcje podstawowych klawiszy na 'shoulder buttons'?). Mimo wszystko AC3 mnie wciągnął. Bardziej różnorodne misje, w których możemy sobie teraz zapewnić support w postaci wybranych mechów (każdego trzeba opiacić, ale w niektórych misjach warto to zrobić), dopracowany tryb Multiplayer oraz nowe części, z których można konstruować roboty (m.in. zasobnik wyrzucający okrągłe roboty, która chwilę wiszą nad przeciwnikiem i go ostrzeliwują) - to wystarczyło, by manieka tej serii ponownie przykuć do pada, więc Grecza, który do tej pory nie miał etyczności z serią, powinno wciągnąć na amen.

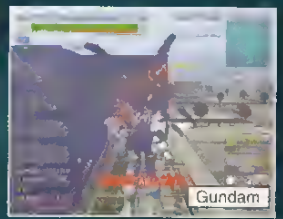




Widać wyraźne analogie pomiędzy PHANTOM CRASH i ARMORED CORE 3. Założenia PC są podobne, co w AC3, gorzej tylko z ich realizacją...









Dość podobną w założeniach do AC3 grą jest PHANTOM CRASH. Też mamy ogromne możliwości modernizacji robota, lecz gra opiera się wyłącznie na pojedynkach różnych maszyn na wybranych arenach (fajny, postnuklearny klimacik), która transmitowane są jako telewizyjne show. Tytuł cechuje jednak po etokroć większa dynamika i znacznie bardziej arcade'owa akcja niż w AC3. Niestety, przyjemność z grania rozkłada sterowanie: wymagane jest kierowanie maszyną za pomocą dwóch gałek (prawą obraca się i celuje, lewą chodzi i strafe'uje), co automatycznie niemalże uniemożliwia dostęp do ześciu podstawowych klawiszy, za pomocą których wykorzystuje się połowę uzbrojenia, włącza kamuflaż termooptyczny, ekacze i sidestepuje. Do tego dostępne są tylko cztery pieniądze. Fakt, są one ciekawe i rozbudowane, ale toczenie walk na tak małej ilości aren każdemu w końcu szybko się znudzi. Te dwa elementy drastycznie zaniżają ocenę końcową.

Mimo rozczarowaniem jest za to nowy MOBILE SUIT GUNDAM, tym razem opracowany przez CAPCOM - i chwała BANDAI za udostępnienie im licencji! To zdecydowanie najlepsze część spośród wszystkich GUNDAMów, jakie kiedykolwiek powstały. Na uznanie zasługuje fakt, że nie toczymy walk w pojedynkę, lecz po prostu przystępujemy do starcie z wrogimi maszynami wrsz z sojusznikiem/sojusznikami. Odmienność maszyn urozmaica niezmiernie rozgrywkę i znacznie wpływa na preferowany sposób grania - zupełnie inaczej przyjdzie Ci dążyć do sukcesu siedząc za sterami wielkiego i ciężkiego robota pancernego, czy "czoigowatego" meche, niż w przypadku typowo gundamowych fighterów, czyli robotów wyposażonych nie tylko w pukawkę, ale i broń energetyczną służącą do bezpośrednich starć. Mechy są naprawdę przyjemniutko animowane, akcja

Pilo

MULTIPLAYER-MANIA

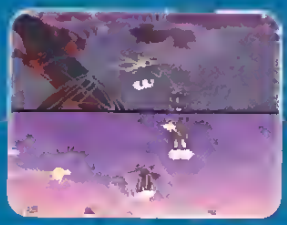
Wszystkie przedstawione tu gry zostały solidnie przygotowane pod kątem rozgrywki Multiplayer. Pod względem grywalnościowym na czoło wybija się AC3, w którym to umożliwiono tryb rozgrywki nawet dla czterech Graczy na raz, który jednak wymaga i-Linka (2 x Split Screen); ewentualnie można grać we dwójkę wraz z dwoma komputerowymi Graczami (do wyboru szeroka gama różnych machów). Można stworzyć drużyny, bądź też toczyć rozgrywkę "każdy Gracz przeciw pozostałym" na wielu różnych planazach - zabawa, dzięki olbrzymiej możliwości różnicowania wyglądu, uzbrojenia i możliwości robotów, jest zelete

Podobnie do AC3 mógłby przedstawiać się PC (także 4 Graczy, spore możliwości

tworzenia unikalnych maszyn), jednakże w praniu gra zdecydowanie gorzej się sprawdza - wszystko opiera się na kamuflażu termooptycznym (znika się z radaru), a kiepsko rozwiązane starowanie robotami oraz sposób, w jaki one się poruszają, przy bardzo dużej dynamice psuje wszelką radość z szalaństw na tych zaladwia cztarach (buehl) rozbudowanych planezach. Dobrą elternatywą dla PC jest MSG - pomimo pozornych różnic, rozgrywka przebiaga dość analogicznie, lecz memy tutaj ogromną liczbę dość rozbudowanych plenaz, a brak możliwości modamizacji mechów rakompensuja duża liczba najróżniejszych

Zupełnym unikatem na polu Multiplayer jest ROBOTECH: BATTLECRY -

rozgrywka znacznie różni się od tago, z czym możamy spotkać się w przypadku pozostełych tytułów, a to za względu na trzy tryby, w jakich może funkcjonować nesz robot. Spotkać się tu możamy tak z azalonymi dogfightami (samoloty), jak i... spokojnej akcji bazującej na "przycajce" i weleniu ze enejperki - dostępny jest newat specjalny tryb "Sniper moda" przygotowany specjalnia pod kątem właśnie takiej rozgrywki. R:B ma najciekawsze i najlepiej przygotowane plenaza



spośród opisywanych tu giar, które zadziwiają nie tylko skomplikowaną archltakturą, lecz łakża często naprawdę potężną rozlagłością (pełno jest miajsc, w których można się schować). Ne uznania zesługuja to, że autorzy opracowali je tak, by dobrze mogły aię sprawdzać dla każdaj formy, jaką może przyjąć sterowany przez naa robot. Aran jest dużo, jednak będziesz musiał pomęczyć się ze zdobywaniam madall w trybla "Campaign", by ja odbłokować - warto jednak na to poświęcić czaa. UWAGA: niastety, w wersji na PS2, w tryble na dwóch Graczy widocznie spada framerate i gra traci na uroku.





jest bardzo żywa, a dynamiczna kamery potrafią zachwycić - szczególnie sympatyczna wrażenie robi ujęcie ukazujące załatwienia ostetniago z przeciwników. Naprawdę warto sprawdzić ten tytuł.

Największym jednak zaskoczeniem spośród tych wszystkich tytułów jest ROBOTECH: BATTLECRY. Pierwsze gra traktująca o machach wykonene techniką cel-shading, której zapowiedź swego czasu mnia bardzo zainteresowała, aż do momentu, w którym nie zorientowełam się, kto jest producentem - znana z nędznych, kiczowatych tytułów firma TDK. No i proszę bardzo - panowie producanci przaszli samych siebie! Nie tylko jest to najlapsza gra sygnowane przez TDK, ale też naprawdę soiidne porcja wyśmienitej zabawy! Tytuł tan znacznie różni się od pozostałych, przedstawionych tu gier, gdyż nie jest typową grą z mechami w roli głównaj. Nasz robot może transformować się w każdej chwili w jedną z trzech form: humanoidalnego mecha, samolot, bądź też formę pośrednią pomiędzy nimi -

"guardiana", czyli mecha ze skrzydłami. Każda forma oferuje zupełnie inne możliwości: mech jest bardzo zwrotny, może korzystać ze snajperki o potężnym zasięgu (można przytrzymać "fire", by zwiększyć siłę strzału) oraz karabinu maszynowego, z którego można także strącać wrogie rakiety, guardian potrafi przenosić przedmioty i ma do dyspozycji obok zwykłego działka także rakiety, jest szybszy od mecha. Samolot zaś cechuje największa prędkość, najmniejsza zwrotność, na wyposażeniu działko pokładowe i rakiety o dużym zasięgu oraz siłe rażenia; do obrony przed wrażymi atakami służą mu flary myłące rakiety oraz... różne możliwe do wykonania specjalne ewolucje (baczka, petla, split S). Gra niezmiernie wciąga i szczyci się bardzo dobrą oprawą A/V - muzyczki bardzo dobrze komponują się z akcją, a cel-shading został wykorzystany we wzorcowy sposób.





Ciężko jest wyłonić jadnago zwycięzcę spośród tych czterach giar, e to ze względu ne znaczną odmienność R:B od pozostałych tytułów. Produkt TDK polecam każdamu, niazaleznia od tego, czy lubi omawianą tematykę. Z pozostałaj trójki juz łatwiej jest wskazać najlepszą pozycję dla miłośników tych wialkich maszyn bojowych, choć wszystkie tytuły są co najmniej niazła. Z mojej strony rakomandację otrzymuja AC3. Over.□

WERDYKT

KALI

Tytuł	Producent Platforma	Akcesoria				Ocena ogólna
Phantom Crash	Genki	Players 1-4	8	6	5	6
Gundam Federation vs Zeon	Capcom	1 or 2 Players, Memory Card 14 KB	6	5	6	6+
Armored Core 3	from Software	1 or 2 Players, Link Cable 2 players, PS2 Memory Card 23 MB	7	7	8	7+
Robotech Battlecry	TDK	1 or 2 Players, PS2 Memory Card 1 DEKB	8	7	7	7+

ARMORED CORE 3

▲ PRZEOGROMNE możliwosci budowy robotow, doboru ich wyposazenia broni i specjalnych układow wspomagających odpowiadających za np zakłócanie wrogich radarów, rozbrajanie min, wypuszczanie przynęt myłą cych rld Możesz stworzyć np walkera, ktory w ramiona ma wbudowane dwa działka maszynowe, a na plecach zamontowaną wyrzutnię puszczającą pęczki mini rakiet, lecz rownie dobrze możesz zrobić potwora kroczącego na czterech arachnoidalnych nogach, miotającego wrązkami laserowym, czy też ciężki 'czołg 'na gąsienicach/poduszkowiec czy tez klasycznie wyglądającego gearo z mieczem laserowym Wszystkiego jest po prostu MASA.

▲ dostępna cała masa najrożniejszych misji bojowych a także klasyczne starcia wybranych machów na różnych arenach (ranking obejmuje 50 odmiennych maszyn).

▼ brak sterowania za pomocą dwóch gałek = niewygodne umieszczenie patrzenia gora/dół i strafe'owania na przyciskach 'L' i 'R'

▼ niezbyt duza dynamika

ROBOTECH BATTLECRY

▲ kilkadziesiąt zróżnicowanych i ciekawych misji połączonych dosc wciągającą linią fabularną Ochrona wybranych celow, misje eskortowe, szturmowe, walki w mieście, na pustyni, w kanionach, a także kosmiczne batalie na potężną skalę, w ktorych jestes tylko częścią całej eskadry sił Ziemi, oraz walki z bossami wszystko to można tu odnaleźć.

▲ kazda forma, pod jaką może występować głowny bohaszak oferuje zupełnie odmienne możliwosci, co wyraźnie zmienia sposob gry, a dostępna w każdej chwili możliwość natychmiastowej transformacji podnosi i tak bardzo duzą dynamikę rozgrywki.

▼ czasami pojawiają się problemy z kamerą

▼ gra jednak nie każdemu może przypasc do gustu

GUNDAM FEDERATION vs ZEON

▲ duza ilosc roznych, znacznie odmiennych maszyn (+wybor uzbrojenia w niektorych przypadkach) oraz spora liczba plansz Walki toczą się w wielu różnorodnych terenach - pustyniach, lasach, kanionach, miastach, a nawet w kosmosie i pod wodą (jedna z plansz to wyspa mozesz walczyc na lądzie, jak i w głębinach oceanu).

▲ ciekawie opracowana kampania Gra cos w sobie ma gdyz nie odczuwa się faktu, ze w sumie ciągle mamy przed sobą to samo zadanie (poza nielicznymi wyjątkami typu walka z wrogą eskadrą statków kosmicznych)

▲ prawdziwa gratka dla fanow GUNDAM.

▼ małe zróżnicowanie misji i brak modernizacji mecha

Phantom Crash

▲ podobnie jak w AC3 bardzo duze możliwosci w konstruowaniu swojej maszyny

▲ przeslczna animacja maszyn i ogromna dynamika rozgrywki

▲ gra ma swoj bardzo charakterystyczny klimat

▲ bardzo czcgolne i ciekawe areny Niestety, dostępne są

▼ TYLKO CZTERY PLANSZE!!!

▼ cholernie duza ilość idiotycznych, typowo japońskich dialogów pomiędzy misjami Juz na samym początku trzeba się przebijac dobre pięc minut przez wypowiedzi różnych osob, by podac swoją ksywę.

▼ sterowanie, które potrafi nawet całkowicie znniewalac wszelką przyjemnosc mogącą płynąć z rozgrywki

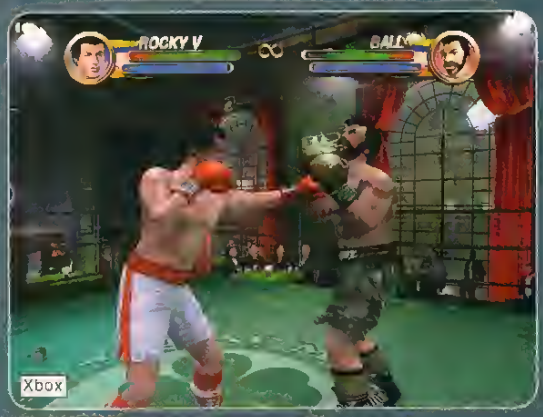
ROCKY



Ktoś kiedyś powiedział: "Jeśli może być coś bardziej nijakiego niż Rocky, to jest to Rocky 2". Trudno nie przyznać temu stwierdzeniu racji, cała saga traktująca o Włoskim Ogierze opiera się na banalnych schematach. Ale to swój urok, sam jestem fanem filmu, widziałem każdą z części kilka razy, bynajmniej nie będąc przez nikogo przymuszanym. Może dlatego na grę przyszło czekać wyjątkowo długo - zwłaszcza od lat osiemdziesiątych;)!

Tryby łupania, jak na bijatyki, wypadają blado - oprócz opcji treningowej, mamy "Movie Mode", po jego odkryciu pojawia się "Tournament". Bieda, nieprawdaż? W "Movie Mode" kierujemy, a jakże, Rockym, a właściwie jego pięcioma wcieleniami, po jednym na każdą część filmu (różnice objawiają się głównie w wyglądzie). Ów tryb trzyma się mocno akcji nakreślonej przez film - po pokonaniu kilku bokserów-"plotek" krzyżujemy rękawice z Apollo Creedem. Potem znów kilka potyczek, i znów Creed. A później jeszcze "Clubber" Lang (jak to pięknie przetłumaczyli nasi lingwiści - Maczuga Lang:), rosyjski buldog Ivan Drago i wreszcie Tommy Gunn, z którym walkę przychodzi toczyć na ulicy, bez rękawic (czyli tak, jak w filmie). Po każdej walce możemy naszego "Ogiera" potrenować (tylko mnie źle nie zrozumcie.), podbijając mu tym samym statystyki. Motyw ów rozwiązano dość zgrabnie, tym bardziej, że do mistrzostwa w, dejmy na to, skakance czy brzuszkach naprawdę ciężko dojść. Zresztą zawsze można zapodać automatyczną opcję treningu, co jednak daje o połowę mniej punktów niż można by uzyskać w normalny sposób. A by móc walczyć jak równy z równym z niektórymi przeciwnikami, niezbędne staje się traktowanie opcji traningowej w poważny sposób.

Niestety, "Eye of the tiger" nie usłyszysz... Jest za to słynna scena joggingu Rocky'ego, do którego dołącza się pół miasta. Ale co tam, Lepper zebrałby pewnie trzy czwarte:).

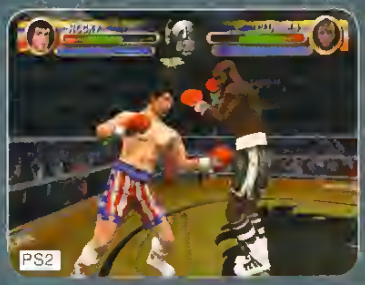


Po obcykaniu trybu filmowego, odkrywamy opcję "Tournament". Wybieramy dowolnego boksera i pykamy. Tu już rajcowność jest znacznie mniejsza, choć nie mogłem odmówić sobie przyjemności poszarpanie Ivanem Drago (gość ma świetne taunty - wypowiadane twardym angielskim "I cannot be defeated" rządził). Oki, a jak do tego wszystkiego ma się system gry? Najchętniej wrzuciłbym w tym miejscu skan opuszków palców mojej prawej dłoni. System ów powinien nosić miano "śmierć mashera", bo od trzaskania po kneflach idzie się nebewić zwyrodnieć! Standerdowo mamy cios prosty i sierpowy (prawą i lewą ręką), a w kombinacji z jednym "R"-em (bądź prawym triggerem w przypadku Xkloca) można wyprowadzać uppercuty. Fangi łączą się w przeprogramowane combosy (ich lista dostępna jest podczas treningu). Pod kolejnym przyciskiem ukryty jest blok (używany z przyciskami kierunkowymi wprawia naszą postać w zmyślowe uniki). Generalnie rzecz sprowadza się do tego, iż w walce - czy to z komputerem, czy drugim Graczem - próba gry defensywnej jest z góry skazana na porażkę. Tym bardziej, iż kilka cennych fang wprawia zawodnika w nieprzytomne "kołebanie", a stąd już krok do nokautu.





konsolę SONY ciekawiej prezentują się obite mordy, to jednak generalnie dysproporcja jest spora - X rule. Krew pozostająca na ringu, butelki fruwające w powietrzu, trenerzy obgryzający paznokcie nieopodal narożnika... Gra ma kilka niedoróbek (ciosy wydają się być pozbawione siły, a nokautowani zawodnicy padają na ring w komiczny sposób), co jednak nie rzutuje w sposób znaczący na grywalność. Jeśliś jest fanem filmu, a pokój masz wytapetowany Andrew Gołotą (vel "Uciekający Jędruś"), to otekuj śmiało.□



Wizualnie - cóż - Xkloc bije PS2 na głowę. Pomijając standardowo ładniejsze tekstury, świetnie prezentuje się ich rozmycie. A widownia - cudo normalnie! Wprawdzie w wersji na



MOJE 3 GR

Nie przekonała mnie kariera filmowa, w której mamy akcja znane z kolejnych części filmu, kładąc na dechy wszystkich herosów. Nie przekonała mnie również opcja treningu. System walki opiera się na 'naciskaniu wszystkiego co się da na podzie' - czym szybciej się naciska, tym szybciej gostek będzie leżał na dechach. O ile otoczenie wykonano poprawnie, tak zawodnicy nie przypominają ludzi. Twarze zrobione są perfekcyjnie, ale co z resztą ciała? Produkt EA - KNOCKOUT - znacznie przewyższa ten tytuł. ROCKY nie przekonał mnie do siebie, ale Tobie może się spodobać.□

5

Gamcio

WERDYKT

RAGE	BIJATYKA
1 or 2 Players	6 8 6

PLUSY
- klimat niczym w filmie
- Ivan Drago!

MINUSY
- grafika "nie to"
- mała żywotność

OCENY: ŚCIERA 7, STAR 7+, PLAYMAN 7+

KOSO 7 NOŚNIK DVD

WERDYKT

RAGE	BIJATYKA
Players 1-2	8 8 6

PLUSY
- klimat niczym w filmie
- wykonanie

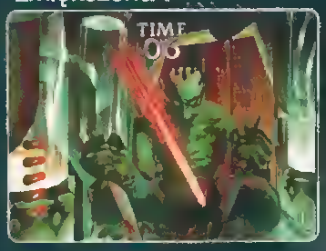
MINUSY
- mała żywotność
- raczej dla masherów

OCENY: MAZUR 7, KLEJU 7, HIV 7-, SCIERA 7+

KOSO 7+

THE HOUSE OF THE DEAD II

Jak się czuje Michael Jackson patrząc na okładkę swojego pierwszego solowego albumu...? "To ja, ale to nie ja". Podobnie jest w przypadku trzeciej części THOTD3 - to ta sama gra, lecz odmieniona, po trosze "zmiękczona".



SEGA robi najlepsze strzelaniny na guna (IMO). Flagowe strzelnice firmy - THE HOUSE OF THE DEAD - doczekała się już trzeciej odsłony, w dodatku na najbardziej mocarną platformę (X-clusive). Tym większe były moje oczekiwania pod kątem efektowności rzeźni i schizy. Nie zawiodłem się, tyle że nie do końca...

Shotgun. Zapomnij o małych klamkach, z jakich dane Ci było rzygać pestkami w poprzednich częściach. Wielka armata tyczy niczym bura suka, w dodatku jest widoczna na ekranie - można odnieść wrażenie, że szarpia się w doomowca (jest szczególnie ostro, gdy jednocześnie napiera 2 Graczy)! In plus. W związku z powyższym zmieniła się nieco charakterystyka rozgrywki: puść w niepamięć szalone naparzanie z prędkością CKM-u, gdyż w takim cacku "Reload" chwilę zajmuje. Gdy opustoszysz magazynek, automatyczne (lub manualne) przeładowanie także zajmie kilka cennych sekund. Jeśli się przeliczysz, to zęby lub piła spalinowa dzierżona przez zombiaka wnet wbije się w Twe wątłe ciało. Brrrrr... Skoro o nieumarłych mowa, designerzy odwalili kawał dobrej roboty. Buble genetyczne są świetnie animowane i zróżnicowane: grubasy (z dziurami na wylot w ciele:kul Wow!), chuchra, ninja-zombie, okazy z podkrążonymi oczami;) i pilami spalinowymi, krwiożercze ępy (pięknie rozlatujące się pióra po egzekucji), pełzające mutanty, snujące się po ścianach lickery, upierdliwy, wielki boss o aparycji Bisona lub koleś a'la Guile z serii Street F, nietoperze, cyber-pająki. Ryczą, tauntują, wykonują uniki, pokazują pazurki, wełą z misia lub barana. Jest młodzieżowo, bombastycznie! Mało tego, niezwykle eugestywnie rozrywają się ich członki, a jucha leje wiadrami (czerwona lub zielona. Do wyboru, do koloru, hiehiei). Szkoda, że można nakopać jedynie 4 bossom: 'bardzo japoński' boss - zabójcza roślina gigant, która niczym ośmiornica razi swymi śmiercionośnymi mackami, zwiarzek szalejący w ogromnej klatce (nie wiedzieć czemu kojarzący się z Myszaqiem:), no i 'final boss' przypominający odpowiednika z "dwójki" (nb. bez wyrazu).

A teraz zgrzyty. Po pierwsze, developer (WOW ENT.) pokpił sprawę power-upów. W trakcie jatki znajdziesz zaledwie kilka dzbanków, skrzynek itp., w których czają się bonusy. Nie uraczysz także jakichś fajowych, dodatkowych broni. Po drugie, zabrakło motywu z ratowaniem napastowanych



MOJE 3 GR

...ko przekombinowali developerzy, bo ... nie niesie ze sobą tyle radości, co poprzednie ... Prezentuje się bardzo ładnie, akcje odchodzą ... przyjemne, ale całość szwankuje - broń "wol... strzela", o interakcja z otoczeniem jest niemal zerowa. No i te "przeprogramowane" dziury w bebechach potworów powstające niezależnie od tego, w które miejsce się strzeli. Grając z HIV'em, dla porównania zapuściliśmy "dwójkę" - co by nie mówić, jest po prostu lepsza od swojej następczyni. [koso]

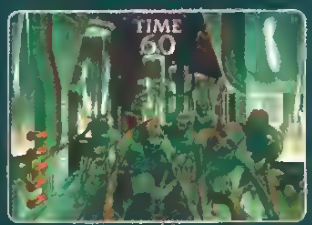
7-



cywilów [w "dwójce" od tego patentu zależało jak dalej potoczy się akcja (ścieżka) - np. za sprawą otrzymanego od cywila klucza]. Zamiast tego, w przypadku szarpania w duecie musisz od czasu do czasu ratować swego kompana - na chwilę na ekranie widnieje jeno Twoja spluwa i widzisz atakowanego kompana. Po jego odbiciu żadnego klucza nie uraczysz. Po trzecie, nie można strzelać w trakcie scrollingu (blokada spustu:(.

Z założenia "trójka" miała mieć zaimplementowany cel-shading, o czym donosiły prev-screeny, jednak stało się inaczej (klasyczne podejście do tematu). Leży mi to martwym bykiem, bowiam grafika stoi na bardzo przyzwoitym poziomie, w porywach jest kozacka. Akcja "trójki" została osadzona w 20 lat po wydarzeniach z poprzedniej części. Lisa Rogan oraz Agent G próbują odnaleźć ojca tej pierwszej. Przemierzanie korytarzy biurowca, laboratorium, parkingu, terenu budowy itp. - wszystko jest OK. Na dokładkę dźwięk w systemie AC-3, tyle że średnio opracowany (martwe "przody"). (...) Podsumowując, tytuł ów w moich oczach zasługuje na ocenę "7-", jednak 'minus' anuluję z uwagi na bardzo pozytywny bonus pełną wersję THOTD2. Fani serii mogą ostrożnie uderzać... tj. strzelać!□

PS. MICROSOFT wciąż nie wypuścił na rynek stosownego light-guna do X-a. Z pomocą przybywa firma Mad Catz, która wypluła swoją zabawkę w dniu premiery THOTD3 w Stanach.



WERDYKT

SEGA | STRZELANINA

HIV

7

GRYWALNOŚĆ: 8

Players 1-2

Memory Unit

GRAFIKA: 8

DŹWIĘK

STEROWANIE

PLUSY	MINUSY
▲ design i animacja potworów	▼ słabo interakcja z otoczeniem
▲ bonus w postaci THOTD2	▼ opóźnione przeładowywanie
	▼ brak cywilów

OCENY ZGREDZIOLI: MAZUR 7 SCIERA 7- TORBA 6+ KUJOT 6+

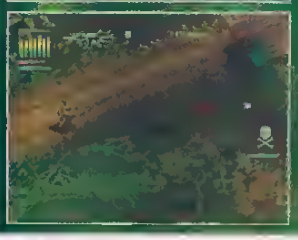
SPEC OPS
AIRBORNE COMMANDO

Większość developerów prowadzi właśnie batalie, próbując nie dać się zamknąć w lochach Gatesa, a jednocześnie rozpracować PS2, i dawno już zapomniell o starym, zakurzonym PSX. A jednak GOTHAM GAMES (pracowali m.in. przy C: DESERT STORM) skrzyknęło chłopaków i na Święta wypuściło SPEC OPS: AIRBORNE COMMANDO! Mamy nową strzelaninę na PSX'a i teraz, kochasiu, odłożysz tego czamego pada, włączysz starą konsolkę i przypomnisz sobie dawne klimaty!



Szybka śmierć. Wyszkolony komandos. Działania na tyłach wroga. Misje momentami mają pokłady ostrego, wojskowego klimatu - trzeba będzie przedrzeć się do bazy w dżungli, unikając pól reflektorów, biec pieszczotymi dolinami, brodzić w rzece, rozwalać ciężki sprzęt pancerny, wyprowadzić z obozu jenieckiego jakiegoś zakładnika... Tylko jak to wygląda?! Dość zabawnie. Jakby ktoś wziął oldschoolowego "Commando", wrzucił go w trójwymiarową, prostą gralikę i umożliwił bardziej złożone akcje. Masz więc widok z góry, charakterystyczną dżunglę pełną palm oraz krzaków, a wśród tego zakamuflowanych, koślawych żołnierzyków wroga... Tyle że nie nadciągają oni w ilościach hurtowych, ale bacznie patrolują swoje rewiry. Wszak mamy czasy, gdzie nawet konsolowy 'bad-ass' zabijeka musi działać taktycznie, cicho likwidując zagrożenie, a nie wyskakiwać na hura, rąbać ołowiem do sosenek i eksplodować w czerwonym bryzgu na pierwszej, przeoczonej minie. Tym bardziej, że w grze zaimplementowano wskaźnik hałasu, jaki wywołuje Twój kurdupiowaty komando.





Całkiem eprytnie rozwiązano motyw z celowaniem ze snajperki - pole widzenia zawęża Ci się do charakterystycznej lunety, jednak bez zmiany perspektywy i tym oto sposobem jeździsz celownikiem po planszy, szukając ofiary. Oddano Ci też opcję szybkiego rozglądania się, ale zdecydowanie wygodniej śledzić radar i pojawiające się na nim punkty. Wśród ekwipunku, z jakim odprawiasz swojego człowieka na misję, znajdziesz wykrywacz min, lornetkę, granaty, wyrzutnię rakiet, ładunki z ustawianym zapalnikiem, wszelkiego rodzaju broń palną, a także radio. To właśnie dzięki łączności z bazą wszwiesz (na koniec misji) helikopter, by szybko ściągnął Cię z linii wroga, czy poprosisz o wsparcie z powietrza. Patent z klimatem!

Bandą wrogich terrorystów to banda niemowlaków wpuszczonych do ogrodu z szalejącą kosiarką. Nieważne czy rozwalisz im łeb z karabinku optycznego, czy zakradniesz się od tyłu i dźgniesz nożem - zawsze gdzieś zaskoczeni, szybko i w sporej kałuży krwi (ustawienie opcji "gore" obowiązkowe)... ich AI niestety niespecjalnie im pomaga - coś tam sobie pokrzykują w języku "bełkot-bełkot", wpadają w zdumienie (pojawia się wykrzyknik a'la MGS), z rzadka skutecznie tropiąc Twoją obecność. Nie jest więc bardzo trudno, nawet w zadaniach zakładających pozostanie niezauważonym.

Z jednej strony mocno rozwala (na minus) wrzucenie części misji w te same mapy (np. najpierw musisz zdobyć dowody ektywności kartelu produkującego broń, a później jeszcze raz zakraść się do ich baraków i podłożyć ładunki). Szczyptę monotonii dodaje też podobny, ogólny design scenerii tego samego gatunku (np. dżungla z błotnistymi drogami). Z drugiej strony tropiki same w sobie, późniejsze zabudowania, pustynne połacie, skaliste góry czy naprawdę ładny las zimą, mają przyjemny, spójny wygląd. Nie jest to może szczyt możliwości PlayStation, niemniej grafa prezentuje się schludnie. Ma klimat, widać co się dzieje i tylko te mele, krzyczące postacie rozbrajają człowieka ..

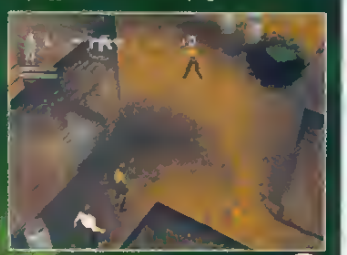
MOJE TRZY GROSZE

Od SO:AC wieje nudą, do tego okraszoną absurdalnymi pomysłami - normalnie zero realizmu (vide możliwość zastrzelenia ze snajperki wroga, którego nasz bohater "nie powinien" widzieć w rzeczywistości, lub idiotyczny pomysł przedstawienia widoku z lornetki - porażka). Autorzy gry nie pofatygowali się też o wrzucenie trybu dla dwóch Graczy, czym wykopali sobie w moich oczach dół na własne zwłoki. Odradzam kupno tej gry.□

4

Dziadu

Dobrze, że ukazało się coś nowego w świecie PSX. Jeszcze lepiej, że można całkiem przyjemnie w to coś pograć... Bo SO: AIRBORNE COMMANDO to taka krwawo-wesoła strzelenina, trochę nawet podpadająca pod wiekowego "CANNON FODDER", tyle że z naciskiem na taktykę i bardziej rozwazne prowadzenia ognia. Można grać!□



WERDYKT

MYSZAQ

GOTHAM GAMES STRZELANINA

GRYWALNOŚĆ:



6 6 6+

PLUSY

- trochę 'Commando', trochę 'Cannon Fodder'
- okwipunek, wskaźnik słyszalności
- klimat misji

MINUSY

- inteligencja wrogów
- trochę monotonii w scenariach

OCENY ZGREDZIŁA LOKI S-



STRZELANINA

Ultimate Deer Hunt

- Wydawca Activision
- Grafika/Dźwięk 5/4
- Akcesoria 1 Player, 1bl.

Kiedy pierwszy raz usłyszałem nazwę tej gry, mało co nie puściłem w nogawki rzęstistej strugi. No bo i "ultimate", i "deer"? Nieważne). Pozbywając się uprzedzeń zasiadłem do gry i bawiłem się doskonale. całe trzydzieści minut.





Oto przyszło mi się wcielić w rolę myśliwego polującego na jelenia (tudzież łosie - wybacz mój antykonformizm, ale nie widzę różnicy:). Pierwsze kroki skierowałem do sklepu. Zaopatrzyłem się w karabin z lunetą optyczną i na wszelki wypadek dorzuciłem kuszę. Do tego namiot (wazak podczas polowania trzeba odpocząć), dmuchanego jelenia (dla "zmyły"), no i rzecz jasna "licencję na zabijanie", co by mnie "zieloni" nie zczapili.

Aha, kupiłem też gwizdek wabik i kurteczkę, dzięki której mogłem się wtopić w zieleń lasu. Pierwszy strzał oddałem dość szybko, za co zostałem ukarany (że to niby nie można zabijać zwierzaków w pobliżu domostw). Potem się jeszcza dowiedziałem, że między godz. 20.00 a 06.00 też nie można. To niby kiedy można? Ech... Gdy wreszcie zaśpiewałem klimat, wystrzelałem całą populację jeleni. Uzyskałem dostęp do następnej lokacji, tam również pozbyłem się kilku rogaczy.. Nudne, nieprawdaż? Niestety, urozmaicen szukać na próżno. Grafika i dźwięk prezentują się mocno przeciętnie, ale chyba nikt z nas nie liczy już na pokaz możliwości technicznych ze strony poczciwego Szarska. Cóż, programistom należą się brawa pomysł i dwie godziny bicz niewykorzystanie go w należyty sposób.□ [koso]

4

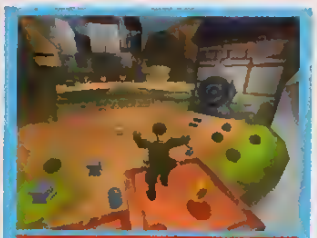


WYŚCIGI

Sports Superbike 2

- Wydawca MIDAS
- Grafika/Dźwięk 3/4
- Akcesoria 1-2 Players, 1bl.

Piła



PLATFORMOWA

Teasure Planet

Wydawca	Disney
Grafika/Dźwięk	5/7
Akcesoria	1 Player, 1bl.

Oto kolejne bardzo przeciętna platformówka której przesłanie ogranicza się do czerstwego "zbierz tokeny znajdź korbkę i wskocz na kładkę a przejdziesz do kolejnego poziomu" Nic dodać nic ująć Kolo przemierza niezbyt bogate (dyplomatycznie to obrazując) w detale otoczenie zbiera kolorowe diamenty i przemyka przez kolejne wrota Tu zakradł się motyw ze SPYRO należy sowicie wynagrodzić ciężką pracę strażników którzy twierdzą stanowczo "jam jest strażnik i nie przepuszczę Cię dopóty dopóki nie wręczysz mi 100 diamentów Masz ci los ale wyzyskł Nic to trza dorabiać na boku" Owo dorabianie, tj sub-questy, stanowi największy atut gry w zamian za wykonanie określonego zadania (np dokopanie zbirom panoszącym się w kopalni) dostajesz ekstra-tokeny, zas za nie, standardowo, digitalizowane filmiki itp Natkniesz się również na przerywniki a la podróż na antygrawitacyjnej desce surfingowej (toi przeszkod) No tak Aha, jeśli już, to TRASURE PLANET łyknięsz w przeciągu jednego wieczornego posiedzenia.

Gra owa wygląda bardzo bardzo przeciętnie (tekstury to padaczka no i to natężenie obiektów - echh), w dodatku framerate nie zachwyca, co w połączeniu z chorym sterowaniem (nieprecyzyjność i opoznione reakcje kierowanej postaci) sprawia iż np bieganie po wąskich kładkach to nie lada wyzwanie Sytuację ratuje muzyka - łatwo wpada w ucho i można ją nucić pod nosem () Odnoszę wrażenie, ze szykuje się koniec świata a W Disney przewraca się w kabinie hibernacyjnej □ [hiv]

PS Wersja na PS2 to zupełnie inna gra (podobna w założeniach) Recenzja za miesiąc.

4

Pierwszy kontakt z grą, a zatem konfrontacja z szatą graficzną, okazał się dla mnie bolesny. Pop-up w krystalicznie czystej formie:), nędzne tekstury, framerate w opłakanym stanie (a i tak często chrupiący), no i 10 polygonów na krzyż. Kolorystyka pogrzebowa, jaki silników motorów brzmią wyjątkowo bezpłciowo, a muzyki nie uświadczysz. Tyle w temacie "złotone wykonanie" Niestety, zapłeczo SS2 także niewiele oferuje: brak licencji (trasy monotonne i podobne do siebie jak dwie krople wody), kiepski model jazdy (pomimo możliwości wyłączenia asysty i uślizgu tylnego koła) Gra oferuje jedynie tryby Single Race i Championship Gra plus? Ano, w "dwójce" zaimplementowano aż 15 torów (przypomnijmy: w "jedynce" można było pohuśtać... czterech) oraz Split Screen dla 2 Graczy. To by było na tyle odnośnie superlatyw; nie omówiona reszta to tylko kolejne potknięcia, zonki i żale.

Jeśli czujesz niepohamowaną żądzę ścigania, to zapomnij o WRC ARCADE - co prawda jest to tytuł oferujący zupełnie inne klimaty, ale dający choć namiastkę dobrej zabawy. Bo SPORTS SUPERBIKE 2 to lipny, nic ponadto, i współczuję Ci, że w ogóle poświęciłeś czas na przeczytanie powyższej zlepki słów. Na pocieszenie□

WRC ARCADE

leyStation potrzebuje na gwałt nowych, dobrych gier W konfrontacji z naxt-genowymi produkcjami, te na Szarake podkułają ogon SONY, z tej racji, ze na PS2 wydało właśnie drugą część WRC (recenzja w bieżącym numerze), skorzystało z okazji i na bazie licencji FIA oparło produkcję alternatywną na PSOne właśnie "Nie damy rady COLINowi, robimy arcade'owkę" - z ust szefa projektu padły pewnikiem podobne w zalozaniach słowa, w efekcie czago wielbiciele symulacji mogą juz teraz przerzucić stronę Na pewno ?





Na pewno WRC ARCADE nie ma kompletnie nic wspólnego z poważnym podejściem do tematu Nic oprocz pełnej licencji dzięki której w grze znalazły się fury znane z rzeczywistosci (sztuk 7), rajdy (komplet 14 sztuk, od Monte Carlo po Wielką Brytanię, plus trasa bonusowa) itd Przy okazji, określenia "rajdy' użyłem nieco na wynos, bowiem na kazdy przypade jedynie jeden OS, czyli de facto w grze zaimplementowano 14 tras Padeka

Podstawowym trybem zabawy jest Super Special, ktory został skleconv ne podobiznę znanago z SEGA RALLY 2 - "10-letniej kanery" Tryb ów zawiera 3 ligi, odpowiedające stopniowanym poziomom trudności zaczynasz od Easy (4 rajdy), poźniej Medium (6 rajdów) na końcu Hard (8 rajdów) Wspomniane odniesienie do SR2 ma wyraz w fakcie, iz na trasie spotykasz pędzących rywali, których za wszelką cenę musisz zostawić z tyłu (jak w SEGA RALLY) Obrazowo w trybie Easy zaczynasz na ósmej pozycji, więc w kazdym wyścigu musisz łyknąć średnio dwoch rywali "Średnio', bowiem moze się zdarzyć, ze na 1 trasie wyminiesz jednego, a na 2 - trzach kolesi (ale nie więcej) Z prostego rachunku



wynika za jaśli nie pójdzie Ci jak po maśle np ne 1 odcinku specjalnym, to mozasz się pozegnać z zaliczaniem całej ligi I to by było na tyle w temacie trybow zabawy, bowiem ostały się jeno Time Trial (standardowe czasówki) I Gnd Race Ten ostatni to zupełna kicha Twoim zadaniem jest zaliczenie wszystkich tras wszystkimi samochodami po kolei przy okazji scigając się z trzema rywalami Nia warto się wysilac, bowiem nagroda jest licha zeledwie jedna bonusowa trasa Zaszczapiony model jazdy jest chołernie specyficzny i me się nijak do rzeczywistości Fury slizgają się baznamiętnie i nie mozna nad nimi w palni panować. Na domiar złego starowanie zostało okrutnie skopcone (Dual odpada w przedbiegach), w efekcie czego efektowne slajdy i radosne cięcie zakrętow mozesz sobie wybić z głowy (zarzucic kuper i zapiąć bloki? No way!), a łuki należy zbierać z cholernym wyprzedzeniem i nie dbac o konsekwencje stłuczek, gdyz takowe nie występują (uszkodzan brak) Z kolei kolizje z przeciwnikami doprowadzają do białej gorączki Co by na psioczyć, kartą przetargową tejze gry są tresy - opracowane z wyczuciem i nie monotonna Cieszy ich zróżnicowanie hopy szykany, kamcory występujące na trasach, porozrzucane pudła przejazdy kolajowe, symboliczne miasteczka, "water spasha" itp , a i wyraźnie czuć różnice w zachowaniu aut na szutrze, asfalcie, błocie lub śniegu [co ciekawe, na różnych kamerach samochody prowadzi się wyraźnie odmiennie, najlepiej zaś na Splicie (2 Players)].

Wyjściowo nastawiałem się ocenić WRC ARCADE nieco wyżej, głownie z tytułu posuchy panującej na rynku, jednak sumienie mi na to nie pozwala Oprawa graficzne i dźwiękowa w okolicach "średnia PSX owa", rajcowność - umiarkowana Żadnych ustawiań, zobowiązań - niby to dobrze, jednak po ukończeniu trybu Super Special cisniesz płytę w kąt i zapomnisz o jej istnieniu Zadne to rozkosz. Ale z braku laku □





MOJE 3 GROSZE

Gra na jeden strzał. Można i dosyć przyjemna i wymagająca, ale fizyka i model zabijają w dużej mierze przyjemność z jazdy (oj, kosmiczny ten ręczny hamulec). Budowa tras jest zbyt monotonna (prawo, lewo, prawo, lewo...) i gdyby nie zróżnicowanie krajobrazu, to odechciałoby mi się grać bardzo szybko. No bazybiu...□

6-

Mr.Ś

WERDYKT

HIV

SONY WYSCIGI

GRYWALNOSC: 6

OCENA OGÓLNA 6

PLUSY	MINUSY
▲ trasy	▼ głupkowaty model jazdy
▲ to gra jest jak światełka w tunelu	▼ kolizje
	▼ za krótka

OCENY ZGREDZIOLI: LOKI 6

REIGN OF FIRE

A ponoć ostatni smok został podstępnie zgładzony przez Dratewkę...

...ity i legendy o egzystencji wielkich, zlejących ogniem potworzeń, bez wątpliwości wciąć można między tanie bajki. Chociaż z drugiej strony, patrząc na takiego Dziada czy inne dziwadło natury, mój umysł ogarniają wątpliwości - czyżby te jaszczuropodobne, "chodzone zapalniczki" jednak istniały:)?

Nie oszukujmy się - wcielanie w konsolowy świetek licencji filmowych powoli staje się udręką PS2-ki. Jednak panowie z siedziby BAM!, zamiast porządnie przechylić kielona, przyłożyli się do pracy oddając w nasze ręce całkiem niezłą "ekranówkę". REIGN OF FIRE (na dużym ekranie nic szczególnego) to gra akcji, którą najlepiej definiuje określenie: "vehicle shooter". Fabuła? W Londynie budzi się smok, będący przez wieki w stanie hibernacji. Przez kilka łednych lat, gad ten się rozmnaża, etając na szczycie łańcucha pokarmowego. Mamy rok 2024, kiedy to smocze potwory etakują ludzką populecję - e my, jako członek grupy "dragone-killer", musimy podjąć walkę o przetrwanie. Wsiadamy do pojazdu i sruuu .. od razu na głęboką wodę! Zabawa polega na śmiganiu po rozległych teranach i ściąganiu "ognistych bestii" - całość przeplatana urywkami z filmu. Używając cynierskiego celowniczka, jeździsz i strzelasz do wszystkiego, co obecnie należy do mitycznej historii. Do naszej dyspozycji oddane została spora ilość pojazdów (oraz broni): terenówka, wóz gaśniczy, czołg oraz buggy. Poruszają się one wolno i ślamazarnie (szczególnie po górach), ale w końcu należą do ciężkiej maszynerii. Misje, których łącznie jest 18, opierają się na schemacie. "jedź tu i rozwal tych. Jedź tam, zabierz uzbrojenie i rozwal kolejnych". Bo choć teoretycznie zadania są zróżnicowane (eskorta, obrona itd.), to w praktyce wszystko sprowadza się do zestrzelenia jak największej liczby wrogów. Przy tym misje są długie, trudne i liniowe, na dłuższą metę można poczuć nieco monotonii i chaosu. Klimat ciężkiej wojny został znakomicie oddany - wokół jezdzą "kumple" eliminując przeciwników (inna sprawa, że mają idiotyczne AI) i rzucając teksty przez radio; na niebie widać smoki, pociski, fireballe; odłosy wybuchów nie milkną. Młócka nabiera większego smaku po przejściu kilku misji kiedy to mamy możliwość stanąć po stronie wroga (chyba najbardziej interesujący aspekt gry). Latamy, strzelamy fireballami, palimy ludzi/pojazdy, niszczymy obiekty - jest gorąco! Zaserwowano nam 2 typy sterowania (Simple i Advanced), które dobrze sprawdzają się w rozgrywce, w zależności czy jesteś noga stołowa czy posiadasz małpią zręczność. Wybitnie brakuje tu jednak opcji dla dwóch wariatów: jeden kieruje pojazdem, a drugi pruje dookoła. Pod względem graficznym ROF trzyma poziom, ale nie wyróżnia się niczym szczególnym. Otoczenie opływa w detale - wokół są drzewa, rozwalone pojazdy oraz nawiedzone budynki. Pojazdom oraz smokom niczego nie brakuje - te ostatnie prezentują się nad wyraz dobrze (animacja, różnorodność i oteksturowanie wporząsiu - do tego lateją z gracją i pięknie pikują upadając na ziemię w tumanach kurzu). Twórca pokusił się nawet o bump-mapping i motion-biur,



■ Zmutowiałe szakale właśnie przepływają przez rzekę - wybij je zanim puszczą się pędem w Twoją stronę i nadgryzą wóz





■ Smoki - największa zmora albo niszczycielska siła - w zależności po której stronie grasz

■ Cisza przed burzą. Bacznie obserwuj radar, bo zaraz może rozpętać się piekło - konwój stanie w płomieniach i przegrasz tę misję.





kolecząc jednocześnie engine technicznymi bugami (brek kolizji z niektórymi obiektami oraz miejscami widocznie kulejący framerate) - wersja na X-a jest minimalnie lepiej zrobiona, bardziej przejrzysta i ostra: lepsze teksturki, lepsza rozdzialka, bump-mapping (woda wygląda nieporównywalnie lepiej - patrz screen). Udźwiękowienie to najsłabsza strona gry - wycięta żywcem z filmu muzyka i dźwięki (a także dubbing) nie powalają, aczkolwiek jak zakumasz klimę mogą Ci się wydać wręcz idealne, wszak nie każdemu musi się też podobać szeroburo-zgniła kolorystyka. Jedno jest pewne - klimat jest nietuzinkowy.

Grać czy nie grać - oto jest pytanie! Jeżeli klimaty ciężkich ale klimatycznych shooterów [illegible] obce, łykaj bez obawy. [illegible] mogą co najwyżej pożyczyć [illegible] na jeden długi, mroźny [illegible] ☐

MOJE TRZY GROSZE

Niesłusznie zbesztano ten tytuł na zachodnich serwisach (a to się rzadko zdarza), bo pomimo kilku drobnych wpadek zabawę cechuje nietuzinkowy klimat (miks "Mad Max" i TWISTED METAL) i konkretna dawka strzelania. Nie wiem też, czy to ja jestem taki dziadek, czy ta gra jest tak chaotyczna i trudna - sterowanie mi zupełnie nie odpowiada, a tryb Advance (osobno kierujesz wozem, osobno działkiem) jest nie do opanowania. PlaYmAn czepia się udźwiękowienia, ale pewne Ruj mu ale kolumny napchał świerszczyków - jak dla mnie bardzo porządna ścieżka dźwiękowa (potęguje klimat).☐ [Skiera]



Nie zwracaj uwagi na screeny i nie myśl sobie, że to kolejna popierdółka ze strzelającym samochodzikiem. Szukasz nietuzinkowych klimatów - spróbuj REIGN OF FIRE.

HardKor

Szara Strefa

txt Yohko&Teruo

Minął kolejny miesiąc zmagań piratów z producentami konsol MICROSOFT okazał się niezwykle skuteczny w tej walce, nieźle utrudniając niecnym piratom życie, ale oni nie pozostali mu dłużni) I tak się to toczy e my mamy przynajmniej więcej tematów do 'Szarej Strefy' Aha w końcu ruszyło się coś w kręgach PS2 - długo na to czekaliśmy! Oby tak dalej! No dobra, koniec tego gadania, czas na konkrety

X-Box Live - nie dla wszystkich?

15 listopada MICROSOFT wprowadził w końcu X-Box Live Według najbardziej optymistycznych szacunków analityków do końca następnego roku usługa ta będzie miała przynajmniej milion sybskrybentów, a do 2005, czyli zakładanego terminu wprowadzenia Xboxa 2, ma ich być nawet 10 milionów Testy wersji próbnej przeszły zaskakująco pomyślnie i zapowiadała się naprawdę dobra zabawa ale nie dla wszystkich Na forach dyskusyjnych dotyczących Xboxa zaroiło się od postów w których użytkownicy skarżyli się, że na ich konsolach Live nie działa. Wszyscy oni mieli ze sobą coś wspólnego - ich konsole były przerobione (tu rozległ się jęk setek zrozpaczonych Graczy) Tak jak MICROSOFT zapowiedział wcześniej, X-Box Live skanuje konsolę w poszukiwaniu nielegalnych modyfikacji sprzętu i oprogramowania, e jeśli jakieś znajdzie - zapisuje na serwerze numer seryjny konsoli oraz adres MAC karty sieciowej w efekcie czego na stałe blokuje jej dostęp od Sieci, nawet jeśli grało się na oryginale Nie pomoże samo zdemontowanie chipa i podmiana oprogramowania na oryginalne - dla wielu właścicieli przerobionych konsol to koniec ich kariery w Sieci I kolejne źródło zysku dla piratów - grupe bardzo sympatycznych panów napisałe bowiem zestaw programików, znacznie rozszerzających kontrolę nad konsolą (zapisywanie i odtwarzanie zawartości EEPROM, łamanie kodu zabezpieczenia rodzicielskiego, a nawet resetowanie wszystkich ustawień Xboxa do wartości fabrycznych) Można też zmienić numer seryjny i adres MAC, po czym wejść w Sieć, jak gdyby nigdy nic się nie stało. Nietrudno się więc domyślić, że ktoś znów na tym zarobi, i nie będzie to raczej MICROSOFT) Jeszcze raz rozważcie, czy rzeczywiście chcecie przerobić swoją konsolę (o ile już tego nie zrobiliście) - koszty mogą przewyższyć dobrą zabawę Możecie przysporzyć sobie problemów i uniemożliwić granie w Sieci na długo, może nawet na stałe . Jednak uczciwi też nie mają lekkiego życia Na prowadzonych przez MICROSOFT forach dyskusyjnych pojawiły się liczne zgłoszenia osób, które nie mają przerobionych konsol, e jednak mają problemy z uruchamianiem X-Box Live, szczególnie na starych typach Xboxów Przy każdej prodie wejście od Sieci gra zawiesza się pojawie informacja, że dysk jest zabrudzony lub inne dziwne błędy Jedynym rozwiązaniem oferowanym przez MICROSOFT, jest płatna (!!!) naprawe serwisowa, albo kupno nowego sprzętu Ciekawa polityka firmy Okazało się również ze obiecywane "szerokie łącza" mogą wcale nie być takie szerokie - MICROSOFT ciągle negocjuje z Amerca Online możliwość wykorzystania ich Sieci.

Nieoficjalny developer do Xboxa!

Przedstawiono niezależny zestaw developerski "domowej roboty', OpenXDK 0 0 1 Pozwala on na pisanie LEGALNEGO oprogramowania do Xboxa w języku Visual C a następnie konwertowanie go do formatu konsoli Zawiera dwa przykładowe projekty, które można rozszerzyć wedle własnych potrzeb. Trwają właśnie prace nad rozszerzeniem zestawu bibliotek dla tego developera.

Więcej dashboardów. .!



Jeśli komus znudził się dotychczasowy wybór dashboardów może swojego Xboxa wyposażyć w dwa następne neXgen i Xbox-os Ten pierwszy wygląda w sumie bardzo podobnie do oryginalnego jest jednak wyposazony w kilka dodatkowych funkcji Jedną z nich jest opracowywany właśnie komunikator, ktory pozwoli na kontaktowanie się z innymi Graczami przy użyciu mikrofonu Xbox-os Dashboard również posiada kilka ciekawych uzupełnień, na przykład łatwe przełączania między skinami czy dowolne konfigurowanie menu systemowego

XBOX Media Player 2 0



Już na grudzień zapowiedziano wypuszczenie nowej wersji XBOX Medie Playera Wśród wielu ulepszeń mają być między innymi nowy, ulepszony Interfejs, sortowanie mediów według albumów albo artystów, tworzenie list odtwarzania, kalibracja ekranu automatyczne dopasowanie do ekranów 4 3 albo 16 9, obsługa większej liczby formatow I wiele wiele innych,

Nieoficjalny DivX dla PS2

Niezalezna grupa pngramistów, w czasie wolnym od pracy, popełniła player DivX ne PS2, korzystając w większości z własnoręcznie napisanych programów Pierwsze recenzje wersji beta są bardzo obiecujące filmy odtwarzały się na konsoli z jakością porównywalną do DVD, nie było tez żadnych problemów z płynnością odtwarzania Sam player ma jedynie około 1,5 MB odtwarze filmy w rozdzielczości od 648x288 i bitrate 1000 Obsługuje on codeki DivX do wersji 5 02, opendivx i xvid Twórcy programu zwlekają jednak z udostępnieniem go użytkownikom choć działa w stu procentach ponieważ chcą go uzupełnić o kilka bardzo ważnych elementów (obsługa długich nazw plików napisy itp), potrzebuje również dopracowania interfejsu graficznego Aha, oczywiście aby go odpalić potrzebna będzie konsola z przerobką Aplikacja będzie udostępniana na zasadach Open Source Premiera zapowiadane jest na niedaleką przyszłość więc miejcie oczy otwarte) Oby to była zapowiedź dalszych, niezależnych osiągnięć na PS2

I to już koniec Nie napisaliśmy Wam w bieżącej odsłonie o wieeeelu ciekawych rzeczach, ale wrócimy już wkrótce z nową porcją aktualnych wiadomości! Pozdrowienie w tym miesiącu wylosowali [werble] ...Mazur i Loki! W tym miesiącu nasz artykuł sponsorowały literki "X" i "B" oraz cyfra "2"!

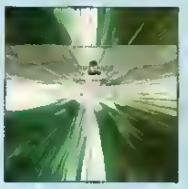
Ładiag...

Wydawcy gier dali laką rurę da przodu, że kardKOR zaczął przypominać pasażera tramwaju w godziaack szczyiu, z wciąganiatym krzuckam, i czyjąś parasolką w plecack. Ala trzyma się dzialnie. Wszyscy sympatycy szarago koloru zaajdą w nim "Szarą siraię", faal staroci - "Spy vs Spy", dla umuzykalaionych kolajna "Muzyka gracza", dla pasiadaczy Xkoxa - caś a Xkoxie, a dla maniaków "Oklam..."

[piogwia@psxaxirama.pij

Muzyka Gracza

Ohayoo! Za oknami ziąb, e ten pełen kosmicznych ekcji rok ma się ku końcowi Tym razem w "Muzyce Gracza" dwa ciekawe albumiki, które byc moze nie zastąpią dobrej herbatki z rumem ale powinny rozgrzać Was w te chłodne, zimowe dni Pijemy od dna! [mazur^san]



TIME&SPACE - A TRIBUTE TO YASUNORI MITSUDA

Jeśli interesujecie się muzyką, z pewnoscią zetknęliście się kiedyś z tzw "tribute albume" Wydawnictwa te, tworzone często przez fanów stanowią pewnego rodzaju HOŁD w stosunku od popularnych wykonawców Czerpią one inspiracje z istniejących utworow i często wzbogacają je o nowe elementy Noduo Uematsu należy do kompozytorów, ktorych się chętnie interpretuje kiedy genialny Yasunori Mitsuda (CHRONO TRIGGER/ CROSS, XENOSAGA/XENOGEARS) był do tej pory traktowany po macoszemu W końcu znany muzyk doczekał się godnego "aktu hołdu", w postaci TIME&SPACE wydanego pod szyldem OneUp Studios Album zawiera reinterpretacje utworow znanych z obu części CHRONO i XENOGEARS Zadanie wykonano profesjonalnie obok kawałków elektronicznych pojawiają się aranzacje orkiestrowe Ogólnie dość swobodnie operuja się stylistyką tu syntetyczne brzmienia, tam szczypta muzyki etnicznej a dla urozmaicania dorzucono jazz. Tytuł jest symboliczny "Czas" i "Przestrzeń" dzieli album na 2 części W pierwszej kategoni zewarto muzykę z CHRONO CROSS (1-2, 9-12), CHRONO TRIGGER (4-8, 13), a kolejną poświecono niesmiertelnemu XENOGEARS (15-20) Na co warto zwrócić uwagę? Zakochałem się w "Shake the heavens" który stanowi kompilację 3 utworów z XENOGEARS "Omen", "One Who Bares Fangs at God" i "Awakening" "Terminacoustica" to aranz utworu-'Another Termina" wykonywany przez 4 gitary akustyczne ' Song of Feeling" z CC wykonuje klasyczny kwartet smyczkowy! "To times once forgotten" i "Journey of her thoughts" to orkiestrowe aranzacje "Wind Scene" z CT i "Ster-stealing girl" z CC Jakie są właściwie mocne strony tego nagrania ciekawe aranzacje czy moze wszechobecne nostalgia? Odpowiedź leży pośrodku Dla wielbicieli CT, CC i XG moze to stanowić intrygującą ciekawostkę, ale resztę odsyłam do oryginalnych OST, które nadal stanowią niedościgły wzór

Ocena ★★★★★



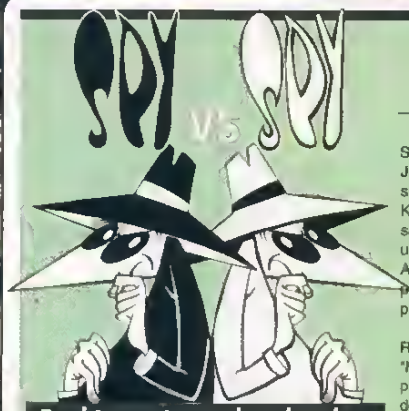
SHENMUE OST

Soundtrack z gry, czy moze album ilustrujący film? Naprawdę trudno jest jednoznacznie odpowiedzieć Podczas słuchania cklwego i zawodzącego openingu dałem się ponieść wyobraźni i przeniosłem się w świat chińskiego folkloru "Shenhua" tylko intensyfikuje wrażenia mozna zauważyc sprytny chwyt kompozytorów, którzy zaczynają część utworow lirycznym dźwiękiem fortepianu i nagle zaskakują energicznym uderzeniem orkiestry, podkreślającym dramatyzm Korzystają z tego rozwiązania przez cały, dwupłytowy album Pojawiają się tu kawałki czysto ilustracyjne jak "Christmas on Doduna Street", które spełniają doskonałe rolę muzyki ilustracyjnej pogrywając spokojnie w tle Kilka motywów melodycznych przewije się przez cały album, przez co mamy wrażenie zwartości - kolejna płytka, której mozna słuchać z przyjemnością nie znając gry Ciekawe prezentuje się wieńcząca całość J-popowa piosenka "Wish. ", która rozpoczyna się w języku japońskim, by w ostatnich zwrotkach zabrzmiała w niej nienaganna angielszczyzna - wersja karaoke pozwala młodym-zdolnym na rozwinięcie talentu wokalnego, którego niestety bozia mi poskąpiła) Zdarzają się oczywiście udziwnienia jak "Hip de hop" wykonywany przez asfaltowego hardkore owca z wyboru Ogólnie BOMBA! OST wspaniale ILUSTRUJE stworzone z filmowym rozmachem dzieło Suzukiego i możecie śmiało po niego sięgnąć - nie zawiedziecie się!

Ocena ★★★★★

SKĄD TO WZIĄĆ? (cz. II)

Nieprzerwanie napływają do mnie prośby o pomoc w zdobyciu opisywanych w kąciku albumów Niestety sytuacja w naszym kraju bardzo wolno się zmienia i nadal skazani jesteśmy ne sklepy wysyłkowe. Opisywany dzisiaj album TIME&SPACE można zamówić w sklepie na stronie producenta www oneupstudios com w cenie 17 99 $ (przed ewentualnym zakupem ściągnąć obecne na stronie próbki) a także dostępny legalnie pełny album THE LEGEND OF ZELDA RMX! Odwiedzcie przy okazji forum GAMINGFORCE (http://www gamingforce com/forums/), które stanowi nieoficjalne miejsce spotkań wielbicieli muzyki z gier gdzie mozna zasięgnąć informacji na temat najnowszych prodúkcji Ciekawie też prezentuje się http://www ffradio net/, gdzie mozna posłuchać internetowego radia, nadającego muzykę z "Fajnali"! Warto tez odwiedzić stronę domową Uematsu pod linkiem http //www nobuouematsu com/, gdzie do ściągnięcia jest to i owo, a także prawdziwą skarbnicę plikow midi pod adresem http.// www squeresound com/. Jak się nie ma co się lubi to się lubi co się ma)



OLDSKOOL
NegatyW-ni szpiedzy

Szalone leta 60 , dzieci-kwiaty, LSD Jimmy Hendrix, Timothy Leary John siedział w Złotym Bucie I pił za wolność Kuby, zupełnie nie wiedząc, ze w tym samym czasie artysta Antonio Prohias uciekł do USA To był 1 maja 1960 r , e Antonio zdązył się ulotnić akurat przed przejęciem wszystkich wolnych mediów przez Fidela Castro

Rysownik znajduje pracę w czasopiśmie "Mad", periodyku z uśmiechniętym pieguse m na okładce który ośmieszał dokładnie wszystkich i wszystko Tem zaczyna rysować historyjki z udziałem dwóch szpiegów Jeden jest czarny, a drugi biały Szpiedzy w swoich komiksowych przepychankach próbują wykończyć siebie nawzajem, jednocześnie starając się przejąc tajemniczą walizkę z tajnymi dokumentami.

W 1964 r ukazała się gra oparta na pomyśle pojedynku szpiegow Była to pozycja umiarkowanie skomplikowana, prosta w założeniach, łatwa do opanowania, przyjemna i bardzo wciągającn Dwóch długonosych, ubranych w płaszcze przeciwdeszczowa i nasunięte na oczy kapalusze delikwentów stara się wypełnić tajną misję jednocześnie przeszkadzając sobie nawzajem - Spy Vs Spy innymi słowy Pojedynek odbywa się na terenie ambasady, w której ukryta została teczka - tę należy zdobyć, e przy okazji jeszcze 3 inna rzeczy klucz, paszport oraz pieniądze Potem juz tylko pozostaje udać się na lotnisko i odleciec w niewiadomym kierunku Zapewne na wyspy tropikalne (...) Klimat gry potęgowany jest przez wspaniale dobraną ścieżkę dźwiękową, bez której, mozna zaryzykować stwierdzenie, gra straciłaby połowę uroku

Łatwo nie jest Goni nas czas, goni też "negatywny" oponent a to otwierając szafkę natkniemy się na bombę wyleje się na nas tajemniczy płyn "powodujący skutki negatywne' (kwas?), czy też okaze się, ze do klamki pokoju, do którego właśnie wchodzimy przeciwnik przymocował strunę przywiązaną do cyngle pistoletu W starciu bezpośrednim pozostaje bitwa na kije Są też przedmioty, które pomagają w niełatwym życiu 'szpiona' nozyce pozwolą uniknąć pistoletu-pułapki a parasolka bynajmniej nie służy do ochrony przed deszczem Zabawa polega na nieustannym zastawianiu pułapek na przeciwnika, unikaniu takowych i przeszukiwaniu sejfów, szafek etc Spora ilość kombinacji buduje w efekcie prostą i wciągającą strategię działania Bo po co na przykład uganiać się w poszukiwaniu potrzebnych rzeczy, skoro można zastawić kilka pułapek i przechwycić w porę zgromadzony przez oponanta inwantarz! Wiecie co jest zabawne? Oponent myśli dokładnie to samo A jak bajerancka jest zabawa na 2 Graczy - chyba nie muszę dodawać

Po sukcesie pierwszej części wydano dwie kolejne w roku 1965 "Spy vs Spy The Island Caper" (szpiedzy zostają wysłani na wyspę z zadaniem przejęcie prototypu rakiety) oraz w 1987r "Spy vs Spy Arctic Antics" (pośród śniegow Antarktydy uganiają się w poszukiwaniu pojemników z trującą substancją) W "zimowej" odsłonie wprowadzono kilka innowacji, możliwość bitwy na śnieżki zamarznięcia ale z tego co mi wiadomo - i tak największą popularnością cieszyła się druga część gry () Wiecie że na kanwie przygod "czarnego i białego" wydano tez grę planszową?

Oprócz wersji "Spy vs Spy" na masę komputerow domowych, pojawiła się również edycja na GBC (absolutny mus dla posiadaczy) Dobra gra nie może zaginąc, dlatego firma TDK MEDIACTIVE wykupiła prawa do tytułu i szykuje wersję na "duże" konsole Ta naprawdę jest tego warte Czekamy z niecierpliwością □ [pingwin]

Platformy C64, Atari 8bit, Spectrum, Atan ST, Apple II Amiga, Amstrad, BBC/Electron MSX PC, Sega Master System NES GameBoy

Ranking naj...szych pułapek



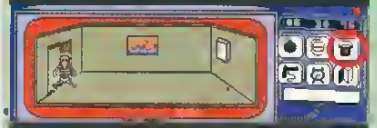
1. Spężyna - SPY vs SPY

Otwierasz szafkę i... BĘC! Dostajesz po mordzie sprężyną i leciesz jak szmata zatrzymując się np. na biurku. Ale jeśli trafisz na otwarte drzwi to możesz tak przelecieć przez kilka pokoi! Zabawne.



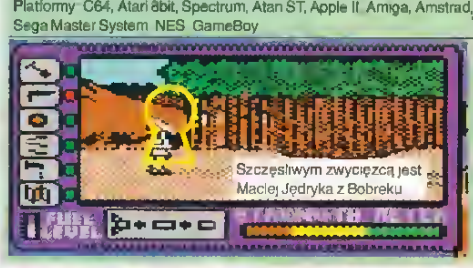
2. Sidła - SPY vs SPY 2

Przechodząc obok drzwi skończysz się tak. Powinieneś kilkanaście sekund - w tym czasie "kulegy" będzie rechotać.



2. Wiadro z "czymś" - SPY vs SPY

Otwierając drzwi nie możesz czuć się bezpiecznie - efekt wizualny tej pułapki daje dużo radochy



Znajdź klucz

Obok widzicie rozwiązanie z poprzedniego miesiąca. Ne kilkadziesiąt kartek tylko kilka było prawidłowych. Po czym można było zorientować się, ze to 2-ga część gry? Po kawałku drzewa! Za miesiąc kolejna zagadka.

Xbox uniwersalny
czyli zastosowania alternatywne

Ostatnimi czasy popularność Xboxa, szczególnie w Polsce, znacznie wzrosła Co jest przyczyną takiego stanu rzeczy? Świetne gry lepsza niz u konkurencji grafika, czy może kusząca cena samej konsoli? Zapewne to wszystko razem, ale prawdziwą rewolucję wywołałe dopiero premiera EvolutionX - specjalnego "menu"/serwera FTP umożliwiającego zrzucanie gier i filmów na dysk twardy konsoli Posiadacze PC mogą spiąć obie maszyny kabelkiem i przesyłać dane z dużą prędkością bezpośrednio pod obudowę pudełka Billa Na zabawkę MS od jakiegoś czasu dostępnych jest coraz więcej ciekawych programików Co powiecie na działającą z pełną prędkością emulatory SNES-a, NES-a, Segi Genesis, GameBoya, Atari 2600 czy nieco jeszcze niedopracowane emu NeoGeo (Metal Slug!), GBA i N64? Mało? Wymieniamy dalej: amatorskie gierki, konwersje z PC, narzędzia pozwalające na instalację kompletnych systemow operacyjnych Huh Żeby nie pogubić się w tym gąszczu informacji w tym wydaniu postaramy się przybliżyć kilka wyjątkowo ciekawych programów.. [KILu&Mazur]

Xbox Media Playar to uzyteczne aplikacja, umożliwiająca odtwarzanie filmów DivX i muzyki Trwają właśnie prace nad wersją 2 0, w której drastycznie poprawił się wygląd programu (inspiracja Windows XP) i wzbogacono całość o nowe, przydatne funkcje

Ciekawym dodatkiem do Media Playera są tzw streamserwery, czyli programy dzięki którym mozemy "na zywo" przesyłać filmy z PC do konsoli, bez koniecznosci uprzedniego nagrywania ich na dysk twardy bądz płytę Najpopularniejsze dwa to RelaX I XStream

Xcommader to przydatny menadzer plików, bardzo przypominający piecowego Windows Commandera (HIV Total Commander) W prosty sposób umożliwia zrzucenie całej gry z płytki na twardziela, a później - swobodne operowanie plikami (przenoszenie, kasowanie, zmiana nazwy)

Kolejnym popularnym odtwarzaczem multimediów jest Yamp Program posiada większość funkcji opisanego wyżej XBMP, jednak przygotowany został głównie z myślą o fanach muzyki, o czym swiadczy m in możliwość tworzenia znanych posiadaczom piecow "playlist" Program się rozwija ale ciągle brakuja efektownie ilustrujących muzykę wizualizacji

Bardzo interesująco prezentuje się program DVD2X Dzięki tej aplikacji oglądać mozemy filmy DVD bez koniecznosci posiadania drogiego zestawu DVD-Kit Miłym bonusem jest tu ściągnięcie tzw blokad regionalnych, dzięki czemu mozna oglądać wszystkie filmy DVD, jakie dusza zapragnie

Daedalus to pierwszy sprawny emulator Nintendo 64 Niestety, jest to dość swobodna konwersja z PC, przez co nie działa większość gier, a w tych sprawnych jestesmy pozbawieni warstwy dźwiękowej Dobra szybkość emulacji jednak nastraja optymistycznie

Bochs jest xboxową wersją znanego emulatora platformy x86 a więc PC Program umozliwia uruchomienia na konsoli wielu DOS-owych programów (np znany z lekcji informatyki Turbo Pascal) czy starych gier (King s Quest I setki innych) Jeśli chodzi o prędkość, otrzymana maszyne ma wydajność porownywalną z pecetami sprzed 10 - 15 lat

Ciekawostką jest mozliwosc korzystania z klawiatury podłączonej bezpośrednio do komputera.

Innym, niezwykle interesującym programem, jest UAEX czyli przeniesiony z PC, doskonały emulator Amigi Aplikacja pozwala na w miarę bezbolesne uruchamianie większości gier przygotowanych z myślą o A500 - 1200 (2MB, do 4 stacji dyskietek), problemy z prędkością pojawiają się dopiero w przypadku bardziej zaawansowanych graficznie produkcji jak symulatory lotu Brakuje tylko obsługi klawiatury

Xbox Connect to sprytny programik ktory umozliwia podpięcie konsoli do Sieci za pośrednictwam PC i grania w Multiplayer XBC emuluje połączenie LINK między dwoma konsolami dzięki czemu mozna grać z oddalonym o setki kilometrów kumplem, nie korzystając z Xbox Live!

FrodoX to ciekawie rozwiązany emulator C-64, który jednak nie doczekał się w miarę sprawnej wersji Dostępna beta umożliwia odpalanie części znanych gierek, niestety pojawiają się błędy, a o odpaleniu duzej części gier można zapomnieć (co zrobic jeśli dana gra wymaga przy uruchomieniu wciśnięcia nietypowego klawisza, a emulator tego nie umożliwia? Zonk)

Bywalców salonów zainteresować powinny MAME-X i FBAx - konwersje pecetowych MAME I Final Burn emulatorów automatow arcade od pierwszych maszyn NAMCO i WILLIAMS, aż po CPS2 (SFA2, AvP) Niezła szybkość i zadowalająca kompatybilność pozwalają rozkoszować się hitami jak Marvel S H VS Street Fighter i Cadillacs&Dinosaurs, siedząc w ulubionym fotelu, z padem w dłoni

Nie mogło oczywiście zabraknąć emu kieszonsolek - GB, GBA NeoGeo Pocket i GameGear Na szczególną uwagę zasługuje wyśmienita konwersja znanego z PC emulatora GBA - VISUAL BOY ADVANCE, który obsługuje większość gier i zapewnia doskonałą jakosc emolacji

Jeśli chodzi o dopracowanie i częstotliwość wypuszczania nowych wersji, to bezkonkurencyjnym liderem nadal pozostaje emulator SNES-a, czyli xSnes9x Praktycznie bezawaryjny, rozbudowany i bardzo stabilny doskonała emuluje legendarną konsolkę NINTENDO, osiągając bardzo przyzwoite razultaty Równie dobrze sprawuje się emulator NES-a, z którym współpracuje większość gier

Na co czekamy? Cały czas trwają prace nad Aspectrum, czyli emu ZX Spectrum pod X-a. Zapowiedziane są specjalne playery do DIVX, VCD I SVCD, nowe mini-gierki (Tetris 3d, Sphera) kolejne dystrybucje Linuxa, a to dopiero początek

Myślicie, że to wszystko? Na X-a dostępnych juz jest wiele prostych mini-gierek (Pong, Pacman), konwersje pecetowej klasyki (Doom X, QuakeX), a dzięki przystępnej konstrukcji Xbox jest w tej chwili najwdzięczniejszą platformą dla programistów-amatorów Pojawienie się darmowych i LEGALNYCH dev-kitów zmiania bardzo sytuację I w najbliższym okresie czasu możemy się spodziewać kolejnych intrygujących rozwiązań, o których oczywiście Was będziemy informować na bieżąco!□

OKIEM MANIAKA...

Święta, święta... i po świętach



Wezędzie, gdzie elę nie ruszyć, okręcone lampkami drzewa, fałszywi Mikołaje z brodami z pakuł i wszechobecna "Dźinglaj bels" (ostatnio śpiewał mi to listonosz). Wszędzie niemożliwy natłok najbardziej_drażniących_przejawów_świąt, e ja akurat znajduję się w epicentrum tego całego bajzlu. Stoję w samym środku dzwoniących dzwoneczków, zielonych, kłujących drapaków, karpi z genotypem przyozdobionym ludzkimi genami i wszczepionym hormonem wzrostu, genetycznie modyfikowanej żywności, uszek z grzybami, zebranymi w najbardziej zanieczyszczonych obszarach Polski, i maku, którego podobno nie można hodować, a zawsze jest na Święta w sklepach (można, tyle że pod kontrolą - kor.). Co chwilę podchodzi do mnie jakaś panienka z dzieckiem, sadza mi go na kolanach, każe się ładnie uśmiechać, ja się uśmiecham pod sznurkową brodą, cykają mi zdjęcie, ja muszę się pytać bachora czy był grzeczny, bachor gryzie mnie w rękę (a ostre mają ząbki, skurczybyki), kopie w kolano i beczy.

Chcecie usłyszeć, dlaczego spotkał mnie taki los? Nie chcecie? Nie to nie, powiem tylko, że naraziłem się temu brodatemu grubasowi w ubranku z czerwonego lateksu. Za próbę zniszczenia Świąt pokutuję, na szczęście Mazur z Klejem się z nim rozprawili, ale krwiożercze skrzaty zostały.

Ale wracając do mojej pokuty, to czasem dziecko po dłuższej szerpaninie wreszcie wydusi, że było grzeczne i wyertykułuje, co chciałoby dostać. A co śmieszniejsza, nie chcą misia, lalki czy klocków, teraz chcą konsole do gier. Ciekawe, że każdy mały bajtel nie chce ładnych gier z kolorowym hydrauliksem, ani z jego bratem, czy też Pokemonów. Nic z tych rzeczy, dzieciaki chcą porządnej rzeźni, wielkich gunów, fontann krwi, osocza, fleków i innych artykułów garmażeryjnych. Jak na przykład GTA: VICE CITY.

A GTA: VC sprzedaje się wspaniale. Pudło ze skondensowaną przemocą, krwawą jatką w proszku znikają z półek w USA w tempie rekordowym, można by rzec jak świeże bułki. Należałoby się spodziewać, że święta powiększą i tak doskonałą sprzedaż tytułu, i tak młode pociechy znajdą pod choinką pudło skondensowanej, miejskiej masakry. W dzień będą zagrywać pociechy, w nocy, po kryjomu - tatusiowie, a jak ktoś kogoś znowu zabije, będzie wiadomo, co obwinić winą za ten stan rzeczy.

Niektórzy tatusiowie zapewne zakupią swoim pociechom GameCube'y, oczywiście udając, że to specjalnie dla ich dzieci, wezmą w jakimś poważnym piśmie dla panów konsole GC zakwalifikowane zostały na wysokim, bo dwudziestym-którymś tam miejscu wśród najbardziej pożądanych bajerów przez społeczeństwo. Jakie społeczeństwo? Ze niby NINTENDO, konsola familijna, Mario, gry pacyfistyczne. Drogie dzieci, nie okazujcie swojemu ojcu jak bardzo jesteście zwiedzione z podarunku, pocałujcie go, ładnie podziękujcie, zostawiając Ich przed TV samych, przykiejonych na stałe do pada, i akoczcie do sąsiada pograć na jakiejś "dorośiejszej konsoli". Zresztą tata kupił tę zabawkę dla siebie, tak samo jak kolejkę i pograć raczej nie da. Drogi ojcze, Twoje dziecko to już duży chłopak, to prawda, że jeszcze zostawia ubranie porozrzucane po podłodze, nie potrafi upreć skarpetek, ogląda catymi dniami kreskówki, ale w końcu ma już 35 lat! Na pewno chętniej pobiegałby trochę z kawałkiem metalu w dłoni.

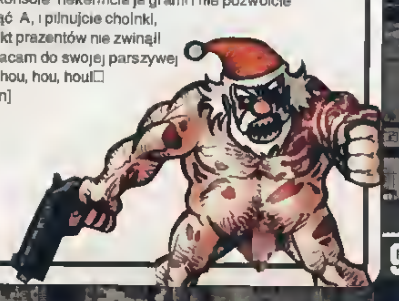
A jak będziesz chciał trochę pograć w to śmieszne małe pudełko, które Twoje dziecko zabiera zawsze ze sobą, musisz się zaopatrzyć w pewną przystawkę do GameCube'a. Otóż NINTENDO dobrze kombinując, przypomniało sobie "dynx" do SNES-a pozwalającą na używanie gier z GBC, oraz obserwując powodzenie modyfikacji pozwalającą na podłączenie GBA do TV, a także wysiłki różnych pomysłowych Dobromirów podłączających maszynę do różnych wyświetlaczy LCD, ekranika PSOne i innych dziwnych przedmiotów. To, co wymyśliło wielkie N, to śmieszne pudełko podłączane do portu rozszerzeń, sprzętowy emulator GameBoy Advance, który korzystając z mocy większego brata, pozwala na granie w pozycje przeznaczone dla GBA za pośrednictwem GCN. Teraz kupując "kostkę", przystawkę i monitorek LCD, można stać się posiadaczem mobilnego systemu "2 w 1" i budzić niezdrową sensację w środkach miejskiej komunikacji, jeżdżąc autobusami z GCN-em na kolanach, demonstracyjnie grając w pozycje z GBA czy z jego dużego brata.

W te Święta, jak co roku, przy świątecznym stole spotkają się "szychy" z wielkich koncernów dzielnie zasilających rynek elektronicznej rozrywki i przez ten jeden dzień w roku, kiedy szefowie wielkich koncernów przemawiają ludzkim głosem, zasiądą przy stole, wspólnie skonsumują rybę w galarecie, barszcz z uszkami, podzielą się opłatkiem i powieszą skarpetki na kominku w oczekiwaniu na prezenty. Czas spędzą na rozmowach w rodzaju: "Och, Bill, jak ty urosłeś!", "Dzięki, ty nie". Prezes SEGA Inc. szczerze pogratuluje Gatesowi nowego zabezpieczenia przed piractwem konsoli Xbox. Sprytna oprogramowanie sieci Xbox Live! wykrywa zmiany poczynione w "systemie operacyjnym" klocka. System "wyhacza" numer seryjny konsoli i posiadacz konsoli-zwolennik modyfikowania sprzętu już więcej na Xbox Live! nie pogra. "Echhhh" - westchnie głęboko szef niebieskich, kiepiąc Billa po ramieniu, "Ty to masz łeb", ukradkiem wycierając łzę i pomyśli. "Gdybyśmy dla Dreamcaste wymyślili coś równie sprytnego...". "Nie martw się stary, je i tak na razie dopiacem do tego biznesu..." - odpowie Billy i bynajmniej nie wyniknie to z tego, że chce pocieszyć kolegę. W opublikowanych obrotach finansowych MS widać jak na dłoni, że na każdej sztuce wyprodukowanego Xboxa, MS traci. Topi poważne sumy, jest to około 120 dolców dopłaconych do każdej konsoli, co w przeliczeniu na liczbę sprzedanych jednostek tworzy całkiem ładną sumkę, za którą można by kupić całkiem sporo choinek, ryb w galarecie i uszek do barszczu. Stać go, chociażby dlatego, że na produkcji programów biurowych oraz dominującego na rynku PC systemu operacyjnego zbija niezłą kapustę. Łamiąc się opłatkiem z bossem SEGI, Gates będzie życzył samych sukcesów, a Kayama uśmiechnie się gorzko przez łzy. Cóż, takie szczęście SEGI, że o ile potrafi robić doskonale gry, to sprzedawanie ich nie idzie już tak dobrze. Ostatnio koncern przegrał z ELECTRONIC ARTS, w wyniku czego w przyszłym roku na GCN nie będzie nam dane zobaczyć żadnego sportowego tytułu "niebieskich". Jak wyniklo z bilansu, SEGA niezle dała pupy, zyski osiągnięte znacznie różniły się od oczekiwanych. Ne niekorzyść. To wyjaśnia dlaczego pan Sonic jest taki emutny w tak radosny dzień. Za to prezes SONY nakupił na spotkanie tyle prezentów, że na obniżkę ceny PS2 już nie starczyło. SONY zdementowało jakiekolwiek pogłoski jakoby PS2 miała z okazji Świąt osiągnąć cenę przyjaźniejszą dla portfela potencjalnego konsumenta. Tym samym wygrało konkurs na najmniej atrakcyjną cenowo konsolę.

Oprócz tuzów biznesu 'gro-wideowego', pojawi się kilka osobistości nie związanych z grami wideo. Pozornie. Bill przyprowadzi Robbie'ego Williamsa z branży rozrywkowo-muzycznej. Gates i Williams są dobrymi kolegami, od kiedy MS, a właściwie Xbox jest sponsorem jego trasy muzycznej 2003. Robbie przy okazji powiedział, że lubi grać na tej wiośnie konsoli. Pewnie fani pana R.W. pójdą śladem idola.

Ale zostawmy na razie prezesów konsolowych koncernów, pozwólmy im się cieszyć tym jednym dniem, w którym nie muszą udawać, że się nawzajem nienawidzą. Lepiej popatrzmy "pod własne choinki". Jak można wyręczyć Mikołaja? Freeloader dla GameCube'a - płytka, które miała załatwić wszystkie problemy z importami, od kilku miesięcy jest przekładana. Czyżby jakieś problemy? A może NINTENDO blokuje wypuszczenie z obawy o wysokość sprzedaży gier w wersjach PAL, które wychodzą zazwyczaj z opóźnieniem? W takim razie odpada na razie zamawianie w pre-orderze jeponskiej ZELDY na GCN, która wyjdzie z bonusowym dyskiem zawierającym "Ocarina of Time" oraz "Ura Dungeons", bo nie wiadomo jak to z tym Freeloaderem będzie. No, chyba że ktoś zastosuje plan Ultra Hardcore, sprowadzając do kompletu japońskiego egzemplarz konsolki.

ZELDY i tak nie będzie przed Świętami, nawet w Japonii, ale na brak dobrych gier nie można narzekać, bo wyjątkowo na Święta obrodziło. Pamiętajcie, żeby dbać o swoje konsole, nekromcia je grami i nie pozwólcie merznąć. A, i pilnujcie choinki, żeby nikt prezentów nie zwinął!
A ja wracam do swojej parszywej roboty, hou, hou, houl!
[pingwin]





Tony Hawk's Pro Skater 4



Witam w opisie kolejnej części TH (to staje się powoli nudne) Jeśli jeszcze są między Wami tacy, którzy mają chęć grać w ten "tasiemiec", to zapraszam do lektury Osoby, od których dostajemy zadanie do wykonanie są oznaczone strzałką, więc podaję tylko ogólnie kierunek gdzie ich szukać (mozna tez obadać listę zadań, zeby zonentować się gdzie to mniej więcej jest) Nie podaję również lokalizacji całej kasy gdyz nie jest potrzebna do skończenie gry Za miesiąc dalszy ciąg, a w nim oczywiście reszta poziomów I Pro Goals Pamiętaj tez, ze wiele z zadan odblokowuje się dopiero po skończeniu ich poprzedzających, więc jeśli kogoś nie ma tam, gdzie powinien być, to najpierw zrób wszystko co w danej chwili możesz. Wielkie 'thanx' kieruję do Pabla - za nieocenioną pomoc w przygotowaniu tego opisu

wydawca Activision
gatunek Sporotowa
liczba graczy 1 - 2
akcesoria online (PS2), 64kB

Oto dwe skróty, które przewijają się tu i ówdzie przez opis

QP - quarter pipe
HP - half pipe

No to zaczynemy

COLLEGE

Get the High Score:
Pojedź ne wprost, a spotkasz Jamie'ego Thomasa (jeśli sam nim jesteś, to będze tam ktoś inny).
Zadanie zdobądź 40,000 punktów w 2 minuty

Get the Pro Score:
Jemie przemieści się trochę dalej - odbij nieco w prawo (bramy) i miń dwa pochyłe, półotwarte "baseny".
Zadanie zdobądź 75,000 punktów w 2 minuty

Collect C-O-M-B-O:
Jedź na wprost od startu, az dotrzesz do kamiennego mostu
Zadanie zdobądź komplet literek podczas jednego combo.
Jak to zrobić wskocz na rurkę (tam gdzie wisi "C") i grinduj aż do przerwy między barierkami mostu Potem tylko skok i masz "O"

Wern The Other Skaters:
Skieruj się ne lewo od startu.
Zadenie musisz ostrzec innych amatorów deski przed pewnym palantem
Jak to zrobić strzełka wskaze Ci kierunek i musisz dotrzeć w trzy miejsca przed biegnącym "wannabe cop", e potem wrócić tam skąd zacząłeś

Nail The Tricks They yell out:
Jadąc dalej w lewo od startu znajdziesz Tony'ego Hawka (po lewej stronie ulicy, przy jasnych rampach)
Zadanie wykonuj triki, które pojawiają się ne ekranie
Jak to zrobić po prostu jeźdź na rampie i trzaskaj co trzeba (możesz kilka w jednym combo)

Spine Transfers:
Jadąc dalej tą samą ulicą, zobaczysz kolesia z afro
Zadanie wykonaj spine transfery przez mur (z określonym trikiem).
Jak to zrobić wybij się, "R2", potem trik - banał

Collect S-K-A-T-E:
Kontynuuj przejażdżkę ulicą do samego końca - po prawej jest ostatni wjazd na campus, dwaz profesorek.
Zadanie zbierz literki.
Jak to zrobić: "K" - zawróć ulicą w stronę startu, a na wprost (mniej więcej po zakręcie w lewo) zobaczysz podniesione szlabany (wjazd na parking). Pogrinduj po szlabanie, e na górze podskocz i grinduj po kablu - "K" jest Twoje
"S" znajdziesz na białym budynku obok miejsca gdzie robiłeś triki na zawodrze. Pogrinduj po poręczy i wskocz na górę "A" - na prawo od startu znajduje się budynek (dostaniesz się do niego po desce opartej na białym pick-uple). Wyskocz z balkonu, zbierając literkę "T" - ne górze QP, w miejscu gdzie Jamie dał Ci Pro Score "E" - zjedź z tego QP gdze właśnie zebrałes "T" - mniej więcej na przeciwnik (trochę niże) jest taki sam. Wykonaj tam spina transfer i pojedź w prawo - "E" jest na balkunie

Beat the Inliner's Time:
Tam, gdzie Jemie dał Ci Pro Score
Zadanie zmieść się w czasie, nie omijając żadnej bramki

Skitch the Professor's Car:
Wjedz na drugie piętro garażu (pojedź w lewo od startu, wjazd jest tam gdzie szlabany)
Zadanie: utrzymać się ne kradzionym samochodzie przez określony czas
Jak to zrobić podjedź do samochodu i trzymaj "przód" Teraz wystarczy balansować tak jak przy grindzie

Officer Tom's Banners:
Pojedź w prawo od startu - przy ostatniej bramie stoi odpowednl kolo
Zadanie zlikwiduj proporce na murach
Jak to zrobić wykonaj skok - wallride - skok - grind na murze wokół campusu. Wystarczy ze przegrindujesz obok bannerów i gotowe (pamiętaj, ze za zakrętem jest ich jeszcze trochę).

The Frat Boys:
Pojedź w prawo i wjedź ostatnią bramą. Pojedź do góry, e zobaczysz gościa wpakowanego do śmetnika.
Zadanie strącić pięciu kolesi z beczek.
Jak to zrobić trzech znajduje się w domu, gdzie było "A" Dwóch



pozostałych stoi ne murze, z którego zdejmowałeś bannery

Do the 360 Veriel McTwist:
Koło kortów tenisowych znajdziesz Tony'ego Hawka.
Zadanie wykonać 360 Varial McTwist
Jak to zrobić naladuj 'specjała', a potem wybij się i wykonaj kombinację podaną na ekranie

Clock five Jocks:
Trochę wcześniej, niż znalazłeś kolesia w śmetniku, jest wejście na stadion - dostaniesz od niego nowe zadanie.
Zadanie wkurwić pięciu zawodników w jednym combo
Jak to zrobić nabierz prędkości na QP wskocz na barierkę, przegrinduj na drugi koniec toru (skacząc kiedy trzeba) spadnij na manuala, wybij się na drugim QP, spadnij na revert i manuał, wskocz na rurkę i dokończ dzieła.

Pink elephants:
W prawym odległym rogu poziomu znajdziesz pijaczyne, który widzi słonie
Zadanie rozwal wszystkie w ciągu 12 sekund
Jak to zrobić wskocz na belkę, potem skieruj się w dół do kanału i grindując po jego prawej stronie, przejedź kolejnego Teraz wykonaj spina transfer na QP, zaraz po nim kolejny, potem jeszcze grind po pniu, skok i gotowe Dość upierdliwe zadanie, muszę przyznać

Combo Competition:
Pojedź w lewo od startu, e znajdziesz skatera
Zadanie zdobądź medal w zawodach
Jak to zrobić masz 10 sekund ne rozpoczęcie combosa - są trzy przejazdy, nie możesz też opuścić miejsca zawodów.

Gap the Floats.
Od startu pojedź w prawo, e zobaczysz kolesia z aparatem
Zadanie wykonaj 10 spine transferów na dekoracjach parady
Jak to zrobić prościzna - wybijej się i naciskaj "R2", az zaliczysz 10 gapów. Mozesz spaść z dekoracji, nie zerując licznika - wystarczy ze zmieścisz się w czasie

Mini-gierki:

Garbage Day:
pojedź w prawo i wskocz do śmieclerki Pojawi się ich więcej - możesz teraz zebrać mnóstwo kasy

SAN FRANCISCO

High score:
Zadanie zdobądź 50,000 punktów w wyznaczonym czasie

Pro Score:
Zadanie zdobądź 100,000 punktów w wyznaczonym czasie

Collect C-O-M-B-O:
Murek przy głównej ulicy (ten z betonowymi kulami)
Zadanie zbierz literki w jednym triku.
Jak to zrobić wykonaj grind na krawędzi muru, podskakując i spadając z powrotem na grind tam gdzie trzeba Będziesz miał wszystko oprocz "O", więc albo przeskocz przerwę, tak aby trafić na ten skręcający w lewo, albo spadnij na manuala, skręć tam i dokończ.

Messanger's Five Missing Peckages.
Jedź dalej ulicą, az znajdziesz dostawcę (po lewej)
Zadanie odnajdź pięć paczek.
Jak to zrobić pierwszą widać od razu Po zebraniu skieruj się w prawo i jedź lewą stroną ulicy - wszystkie znajdują się po tej stronie (kazda ma strzałkę)

Manual the Overhead Walkway:
wjedź ne przejście nadziemne, a spotkasz tam jednego ze skaterów
Zadanie przejedź manualem od jednych słupków do drugich
Jak to zrobić nabierz prędkości i powinno wyjść QK.

Feed the Four Angry Sea Lions:
Jadąc od ulicy omiń wjazd na przejście z poprzedniego zadania i skieruj się w stronę nabrzeża.
Zadanie uwolnij kolesie osaczonego przez lwy morskie
Jak to zrobić nieco skomplikowane - jest tam czterech rybaków, każdy ma za sobą pudełko z przynętami Odwracasz ich uwagę grindując po stoliku z pudełkiem, a kiedy się odwracają - grindujesz po barierce przy której stał wędkarz Powtarzasz to ze wszystkimi i gotowe

Beat Mueka's Combos:
Niedaleko punktu startu są duże schody - spotkasz tam wiadomego kolesia.
Zadanie dostajesz trzy combosy do pobicia.

Lip Trick the Three Pier Signs:
Na pierwszym nabrzezu od lewej spotkasz fotografa
Zadanie wykonaj lip trick na trzech znakach na nabrzeżach
Jak to zrobic pierwszy jest ne wprost, e dwa kolejne znajdziesz wyjeżdżając na solidny grunt i kierując się w lewo.

Save Pointer Neal:
Na małym pomoście, mniej więcej ne środku "wodnej" krawędzi poziomu (pracuje na drabinie)
Zadanie wpakować Neala w tarapaty, e potem go z nich wyciągnąć)
Jak to zrobić przegrinduj dookoła banarki, na której siedzą ptaki - pomost zawali się i pojawi się rekin Teraz przejedź przez ulicę, e zobaczysz ze jedna z betonowych kul jest utrzymywane ne linach Wykonaj grinda dookoła niej, e rekin dostanie w czambo

Race the Bike Messanger:
Zadanie wygraj wyścig z dostawcą na rowerze
Jak to zrobić musisz łapać się samochodow, inaczej nie dasz rady Najlepiej złap się jednego, nabierz szybkości i puść się - powinno starczyć Dojedź do strzałki, po czym zawróć do miejsca, z którego zacząłeś - tam jest finisz

Pla





Darkslide the Waterslide Railing
Skieruj się za budynek z napisem "Pier 18" (niedaleko startu, lekko w prawo) a znajdziesz tam turystkę
Zadanie wykonaj Darkslide na banerce.
Jak to zrobić nabij 'specjał', po czym wykonaj podaną kombinację

Collect S-K-A-T-E:
Na głównym placu (tam gdzie zn się "powykręcana" rzeźba) wjedź na górę (po krętych schodach), a spotkasz kolejnego malarza
Zadanie no cóż
Jak to zrobić "S" zostanie Ci pokazane, więc luz. Zbierając je zeskoczysz na dół, a na wprost będziesz miał "K" Skieruj się teraz do budynku "Pier 18", a ponad OP zobaczysz "A". Teraz wyskocz na dach budynku i skieruj się w lewo (tam gdzie pomosty) Przeskocz na drugi dach - z niego zobaczysz "T", wiszące ponad kablem Pogrinduj po nim, a na końcu przeskocz na kolejny budynek Rozglądnij się w prawo, a zobaczysz "E" - jeszcze jeden skok i po sprawie

Medal the Competition:
Na głównym placu znajdziesz odpowiedniego gostka
Zadanie zdobądź medal w zawodach

Race to Get the Camera:
Na jednym z nabrzeży ponownie spotkasz fotografa.
Zadanie odzyskać aparat
Jak to zrobić najpierw jedź w rejon "Pier 18" a zobaczysz kolesia (jest trochę dalej, za strzałką) Teraz szybko wracaj aż do przystanku, po czym skieruj się na główny plac, pod sklep (za ławkami) Teraz trzeba już tylko wrócić. Jeśli nie udaje Ci się, spróbuj wykorzystać samochody

Manual, Gap, and Menual the Setup:
Pojedź wzdłuż głównej ulicy, a spotkasz Erica Kostona
Zadanie wykonaj manual, skok, manual przez ustawione obiekty
Jak to zrobić nieco denerwujące - wskocz na manuala, dojedź do przerwy, wykonaj skok, spadnij na drugiego manuala i dojedź na nim DO KOŃCA, inaczej nie zostanie zaliczone

Nail the Tricks They Yell out:
Niedaleko krawędzi, gdzie zebrałeś C-O-M-B-O
Zadanie wykonaj odpowiednie triki na murku (dokładnie tym samym, co wtedy)
Jak to zrobić: grindujesz po murku, skaczesz z podanym trikiem, po czym kontynuujesz grind i tak do skutku, tylko zmieść się w czasie

ALCATRAZ

Get the High Score:
Zadanie od Elissy Steamer zdobądź 55,000 punktów w wyznaczonym czasie

Get the Pro Score:
Kolejny banał: 100,000 punktów

Collect C-O-M-B-O:
Pojedź na wprost, aż znajdziesz strażnika.
Zadanie zbierz literki w combosie
Jak to zrobić wjedź na górę QP i grinduj (masz już "C"), po czym przeskocz na rurę, z której zrobisz grind na krawędzi daszka - "O" i "M" są Twoje Teraz skok po "B", po czym lądowanie na manualu i wybicie z QP po "O".

The Alcatraz Tour:
Zaraz na początku spotkasz rangera (koło w zielonym mundurku)
Zadanie pomóż w trzech miejscach
Jak to zrobić złap się za jego "wózek" - po dojeździe na pierwsze miejsce wyskocz z QP i przegoń ptaki W następnym miejscu strąć beczki po piwie (są po lewej, na murku). Na ostatnim przystanku znajdziesz drugiego rangera, który wykłada coś turystom - strąć go z krawędzi (wykonując na niej grind)

Collect S-K-A-T-E:
dostaniesz to zadanie na dachu więzienia.
Weź "S" i zeskocz z rampy w lewo. Dogrinduj do "K" po lewej, weź je i jedź na dół biorąc "A". Przegrinduj okrąg i jak wyjedziesz na plac, to jedź w lewo i zbierz "T". Grinduj po barierce, a jak skręci w prawo - wybij się i skocz na grind na prawą stronę, na rynnę. Na końcu wybij się i "E" jest Twoje

Revert Madness:
fotograf przy zrujnowanym budynku
Zadanie wykonać revert, potem revert na manual, na końcu flip trick na revert i menual
Jak to zrobić wybijasz się, a w momencie lądowania naciskasz "R2" (lub "L2") Za drugim razem musisz natychmiast po tym wykonać manual, a za trzecim wykonać flip trick ("trójkąt"+kierunek) na którymś z wystających prętów, po czym znów revert i manual,

Qunk 30 Tourists:
jadąc na wprost znajdziesz Barna Margerę (widziałeś "Jackass")?)
Zadanie strąć do wody co najmniej 30 turystów w czasie 30 sekund.
Jak to zrobić grinduj po banarkach w pobliżu startu (na statku też) - w ten sposób osiągniesz dobry wynik.

Distract the Guards:
Pod kratą, na wprost i nieco w lewo od startu znajdziesz więźnia - pomożesz mu w ucieczce
Zadanie odwracaj uwagę strażników, przewracając kosze na śmieci.
Jak to zrobić jedz szybko za strzałką i powinno być OK - za każdą beczkę dostajesz +2 sekundy Oczywiście trzeba będzie wykonać kilka grindów i skoków nad przepaścią, ale co to dla Ciebie,)

Find the Guard's Keys:
Strażnika znajdziesz na wyższym "piętrze" (wyjedź "przejściem" ze schodkami)
Zadanie znaleźć klucze do cel
Jak to zrobić, zacznij od klucza w lewo, potem grinduj po prawej i dookoła kolekcjonując w sumie 6 kluczy Jedź na prawo i weź kolejny, a potem zrób wallride-grind na murze po lewej Zbieraj następne klucze i zeskocz na brzeg basenów - grinduj po nich, aż wyzbierasz wszystko, zostaj już tylko jeden na łączącej je krawędzi

Semi Flip the Bulldozer:
Znajdź buldożera, a niedaleko stoi Rodney Mullen
Zadanie przeskocz maszynę wykonując semi flip (lewo, prawo+"kółko")
Jak to zrobić naładuj 'specjał', rozpędź się i nejedź od przodu - wykonaj w powietrzu co trzeba i jeśli to konieczne wciśnij też "R2" - to zapewni pomyślne lądowanie



Medal in the Competition:
Nadzorca znajduje się na wzniesieniu, wyżej niż buldożer (niedaleko)
Zadanie zdobyć medal

Mullen's Tech Trick.
Znajdziesz go na wprost od startu
Zadanie wykonaj odpowiednią kombinację Impossible, manual, kickflip
Jak to zrobić prościzna - nie potrzebujesz 'specjała', ani wielkiej prędkości Wybij się z kickera, zrób impossible (góra+"kwadrat"), spadnij na manual (na daszku), a przy zeskakiwaniu wykonaj kickflip (lewo+"kwadrat").

Ranger Ron's Skitch Launch:
Na średnim poziomie, niedaleko boiska do baseballa.
Zadanie tym razem musisz wykonać dwie skoki - przy jednym polecieć odpowiednio daleko, drugi jest na wysokość
Jak to zrobić złap się wózka, a przed kickerem naciśnij 'dół' - polecisz pięknie na inną miejscówkę, gdzie znajdują się dwie skocznie - lewa jest do wysokich skoków, a prawa do dalekich - powodzenia!

Escape from Alcatraz
Więźnie spotkasz ponownie na dachu (na samej górze planszy).
Zadanie teraz naprawdę pomagasz w ucieczce - masz pozbierać narzędzia, a jest ich 33 sztuki Zajmie to trochę czasu, bo zadanie do prostych nie należy
Jak to zrobić: grinduj rurką po lewej, a potem przeskocz na grind na dół Gdy weźmiesz drugi zestaw narzędzi, przeskocz w lewo i grinduj rurką Następnie wybij się na prawo, tak aby zebrać 3 kolejne narzędzia (spadając do basenów) Teraz objedź baseny i weź 4 narzędzia wyskocz i jedź w prawo kasując kolejne 2 zestawy (prosta droga i wallride po prawej) Zjedź w lewo, weź narzędzia i wskocz na poręcz. Jedź po niej i weź kolejny zestaw, a następnie przeskocz na rurkę po drugiej stronie Na samym końcu zeskocz i weź narzędzia Jedź po lewej i skasuj dwa zestawy, w tym jeden na rurce po lewej. Wybij się i przeskocz rozpadlinę biorąc co trzeba po drodze Zanim wskoczysz na rury, zaopiekuj się kolejną skrzyneczką. Na rurze jedź szybko i weź w sumie 4 ekrzynki (na końcu musisz przeskoczyć na dół) Jadąc dalej przez rurę i weź 3 zestawy, a kiedy zakręciasz w prawo - grinduj po poręczy po lewej i weź skrzynkę z narzędziami, lub dwie Trzecią od końca znajdziesz na nabrzeżu po lewej, przedostatnią na linie cumującej jacht, a ostatnią na samej górze jachtu

Nail the tricks they yell out:
Tam, gdzie strażnik otworzył drzwi po odzyskaniu kluczy
Zadanie wykonuj triki na zawołanie
Jak to zrobić podobnie do poprzednich zadań tego typu - wystarczy jeździć od rampy do rampy i zmieścić się w czasie

Bullseye Launch:
Niedaleko miejsca, gdzie dostałeś Pro Scora
Zadanie masz jechać i wybić się tak, żeby trafić w środek (czerwone). Dostajesz 10 prób na zdobycie 400 punktów. Za każdy kolor jest odpowiednia ilość
czerwony 100
żółty 50
niebieski 20
zielony 10
Tu wszystko zależy od wyczucia

KONA SKATEPARK

Get a High Score:
Znajdziesz to na lewo od startu
Zadanie zdobądź 60,000 punktów.

Collect C-O-M-B-O:
Na prawo od startu
Jak to zrobić rozpędź się i jedź prosto, a potem wyskocz i zbierz w locie "S" Skręć w lewo i przy basenie weź "K". Zjedź do różowego basenu nabierz prędkości i wyskocz na domek, aby wziąć "A" Gdy już to zrobisz jedź w prawo na obszar, gdzie kończy się mini-rampa i zaczynają "wypłaszczenia" (że co? - kor.) - tam znajdziesz "T". Z kolei "E" poszukaj na dużej drewnianej rampie

Collect C-O-M-B-O:
Końcowy obszar skateparku po prawej
Jak to zrobić będziesz potrzebował trochę prędkości, aby zrobić całe zadanie Obróć się i wybij, następnie zrób kilka trików - jak będziesz dość szybki, to wracaj do literek Grinduj aby wziąć "C", potem użyj manuala i skocz po skosie z lewej wybitki w prawo, aby w locie zgarnąć "O" Dojedź na manualu do "M", która weźmiesz grindując, a potem przeskocz na małą poręcz i grindem zbierz "B" Na poręczy przy schodach zobaczysz "O" - doskocz tam, i to już cały combos

Place Third or Better in Street Competition:
Zadanie zdobądź co najmniej trzecie miejsce

Find the Four Missing Rental Gear Items:
Dostaniesz to na dole po lewej, koło niebieskiego wężyka
Jak to zrobić na początku jedź ścieżką z drewnianymi barierkami, potem jedź prosto aż do pojedynczej skoczni z lewej. Zobaczysz tam czerwony kask, który masz zabrać Gdy już to zrobisz to obróć się i jedź do drewnianego HP, a raczej za niego, bo tam leżą brakujące ochraniacze Weź je i skieruj się w okolicę basenów - interesuje nas ten duży, batonowy Na samym dole leży kolejny kask - wiesz, co masz zrobić Jedź na start poziomu, a potem w lewo, gdzie zobaczysz czerwone iawki - brakujące nagolenniki właśnie

Show Off for the Locals at the Mini Spine:
Chodzi o mini-rampę po prawej na dole
Zadanie wykonać odpowiednie triki ze spine transferem
Jak to zrobić: analogicznie do poprzednich tego typu, pamiętaj o "R2" w czasie lotu (spine transfer)

Snake Run Slalom:
Znajdziesz to na wprost od startu, trochę w lewo
Zadanie musisz zaliczyć wszystkie bramki w slalomie.



Jak to zrobić: masz trzy próby - łatwe, średnia i trudna. Nie ma w tym zadaniu żadnej filozofii, należy zapamiętać ilość bramek oraz jak najlepiej brać zakręty, aby się zmieścić. Pierwsze dwie próby to banał, za to trzecia wymaga dobrego timingu i znajomości trasy. Najlepiej brać zakręty od góry z małym wyprzedzeniem, żeby się zmieścić i mieć czas do manewru.

Save the Birds on the Power Lines:
Dostaniesz to przy dużej, drewnianej rampie po prawej.
Zadanie: uratować (lub raczej przegonić) ptaki z linii wysokiego napięcia.
Jak to zrobić: wszystkie ptaki znajdują się na drucie nad drewnianym HP. Żeby je przepłoszyć, musisz wykonać lip trick w miejscu, gdzie ptak zazwyczaj siedzi (możesz je łatwo zlokalizować - siedzą nad białymi śladami, którymi "dekorują" rampę). Twój lip trick musi trwać odpowiednio długo - aż usłyszysz charakterystyczny dźwięk. W sumie musisz przegonić 7 gołębi.

Misty Flip over Big Hut Gap:
Ten trik zleci Ci koleś na BMX-ie koło kolorowego basenu.
Zadanie: polega na wykonaniu Misty Flip nad domkiem, który znajduje się między różowym a niebieskim basenem.
Jak to zrobić: misty flip wykonujesz "góra, dół+kółko". Nabierz prędkości, naładuj 'specjala' (inaczej nie wykonasz triku), a potem zrób to, co trzeba. Nie zrażaj się, jak "nie siądzie" za pierwszym razem, bo zadanie to nie jest najprostsze.

Collect the Skate Camp Waivers:
Zadanie: zebrać 15 wejściówek dla dzieciaków w czasie 30 sekund.
Jak to zrobić: przy tym zadaniu musisz się spieszyć. Pierwsze trzy masz przed sobą, a gdy weźmiesz trzecią - skręć lekko w lewo i jadąc weź trzy kolejne. Następnie przejedź z różowej części do niebieskiego wężyka i tam po drodze zgarnij następne trzy papiery. Wyskocz z tego miejsca i weź papier przy lewej baner ce, skręć po trawie w lewo i weź kolejny. Jedź dalej, prawie na końcu po lewej masz przepustkę, następna znajduje się przy podwójnej skoczni u góry, przedostatni papierek jest na małej poręczy, a ostatni nad skocznią - w powietrzu.

Impress Ollie and the Bums with Combos:
Olliego-pijaczynę znajdziesz na środku parku.
Zadanie: wykonać trzy proste combosy.

Get a Pro Score:
Zadanie: zdobyć 125,000 punktów.

Vert Competition:
Koło drewnianej rampy.
Zadanie: zdobyć co najmniej 3. miejsce.
Jak to zrobic: przede wszystkim nie zjeżdżać z rampy,)

Ollie the Magic Bum 5X? Again:
To znowu Ollie - na dole po prawej, koło biało-czerwonych ławek.
Zadanie: przeskoczyć Ollie'ego 5 razy.
Jak to zrobić: jeśli grałeś w THPS2 to wiesz, że to zadanie już było (Venice Beach). Masz przeskoczyć leżącego 5 razy, za każdym podejściem zmienia on miejsce. Jedź w stronę drewnianego HP. Pomiędzy nim a mini-rampą znajdziesz lewitującego Ollie ego.



Przeskocz go i jedz za drewnianą rampę, a tam poszukaj skoczni w trawie. Za nią właśnie Ollie szuka miejsca na drzemkę. Jedź teraz na start i za rampą przeskocz zula. Teraz skate'uj do niebieskiego basenu, znajduje się tam podwyższenie, a za nim nasz znajomy. Ostatnie miejsce gdzie ukrywa się Ollie, to okolica na lewo od miejsca gdzie zacząłeś tę misję - znajdziesz go w luce między rampami.

50000-Point Combo the Bowl - No Hitting the Bottles:
Znajdziesz to na prawo od startu, nieco na dole, koło basenu.
Zadanie: wykonaj combo za 50,000 nie wyjeżdżając z basenu (i nie dotykając butelek).
Jak to zrobić: cóż... upierdliwe to łagodne określenie, ale rzecz jest do zrobienia - w każdym razie bez reverta ani rusz.

Show off Your Tech on the Manuel Box:
Zadanie: wykonać trzy podane sekwencje.
Jak to zrobić: najpierw zwykły manual, potem flip trick do manuala, a na końcu flip-manual-flip. Śmiesznie proste.

SHIPYARD

Get a High Score
Znajdziesz to z tyłu po lewej, koło drugiego ruchomego dźwigu.
Zadanie: zdobądź 65,000.

Collect S-K-A-T-E:
Z tyłu po lewej, koło pierwszego ruchomego dźwigu.
Jak to zrobić: jedź prosto i grinduj lub przeskakuj przeszkody. Wkrótce dojedziesz do "S". Jak weźmiesz literkę, to wyjedź z basenu i jedź w lewo, gdzie zobaczysz kable biegnące z jednej części kanału na drugą. Przegrinduj po nich, a potem wybij się w powietrze ze



skoczni w czymś na kształt składziku na narzędzia. Po rozwaleniu dachu znajdziesz "K". Jadąc w stronę startu wybij się ze skoczni przed schodami i przejedź u góry biorąc po drodze "A". Zjedź na dół i nabierz prędkości, a potem wybij się do góry z jednej z ramp z napisem "Caution", znajdujących się na starcie, i grinduj po rusztowaniu w lewo, po czym przeskocz na sąsiedni budynek, żeby zebrać "T". Grinduj potem dalej, aż nie skręcisz w lewo. Musisz precyzyjnie przeskoczyć na kontener po prawej, aby wziąć ostatnią literkę.

Collect C-O-M-B-O:
To zadanie dostaniesz tuż przy starcie.
Zadanie: przeskocz przez kanał, wykonując Varial Kickflip.
Jak to zrobić: nabierz prędkości u góry, a potem mocne wybicie oraz "lewo/dół+kwadrat" - żadna filozofia, tym bardziej, że jak spadniesz poziom niżej, to też Ci zadanie zaliczy.

Gap Across the Suspended Containters:
Ten problem czeka na rozwiązanie między dźwigami.
Zadanie: wykonać transfer pomiędzy kontenerami.
Jak to zrobić: wybij się Spine ("R2"), wyląduj - wybij się Spine, wyląduj. Po krótkiej animacji powtorz to, co zrobiłeś. I to już koniec zadania.

Slap the Buoy:
Obszar ze skoczniami nad kanałem.
Zadanie: potrącić boję.
Jak to zrobić: najpierw Spine ("R2") na właściwą stronę. Teraz skacząc z jednej strony na drugą musisz musnąć grindem ruchomą boję. Musisz zrobić to 5 razy. Nie rozpędzaj się za bardzo, bo masz w sumie niewiele czasu, a wysokie skoki pomagają każdą cenną sekundę.

Welder Lunch Delivery:
Zleci Ci to koleś we fioletowej koszulce na lewo od startu.
Zadanie: masz 10 sekund na dostarczenie lunchu spawaczom.
Jak to zrobić: to jest typowe 'szybkościówka' - skocz na banerkę u góry korzystając ze skoczni. Grinduj barierkę i przeskocz na identyczną na kolejnym budynku. Nie baw się na niej, tylko od razu skocz w lewo na grind na krawędzi. Jedź do końca i pozwól sobie swobodnie spaść z grinda. Gdy dasz jedzenie czwartemu spawaczowi, przeskocz na ostatni dach i podjedź do piątego gostka.

Collect the Rivets:
Jedź prosto od miejsca startu do końca, a potem w lewo.
Zadanie: zbierz komplet nitów.
Jak to zrobić: na początku grinduj kabel, a potem przeskocz na grind na murek. Jedź do końca i przeskocz na podobny murek nieco dalej. Do tej pory powinieneś mieć 3 nity. Wez czwarty na kolejnym murku (jak już na niego przeskoczysz), a następnie wykonaj lekki skok w lewo, aby grindować krawędź barki. Gdy weźmiesz nit z barki, skocz w lewo na krawędź "stałego lądu" i grinduj aż do miejsca startu, po drodze zabierając potrzebne przedmioty. Wybij się tam, gdzie widać kolejny nit i kiedy Cię obróci - wyskocz na górę, na banerkę naprzeciwko. Grinduj aż do końca długiej prostej, potem zeskocz na dół i na łuku zbierz dwa kolejne nity. Jedź przed siebie, na murku jest kolejny do kolekcji, a potem znajdziesz jeszcze jeden na prostej. Ostatni jest przed Tobą, wystarczy się wybić.

Dog Chase:
Strażnik znajduje się przy skoczni z jednej strony kanału na drugą.
Zadanie: uciekaj przed psami (zbierając 5 kości).
Jak to zrobić: po zadaniu z lunchem to już małe przegięcie. Nie powinno to wziąć więcej niż 10 sekund, ale ostatnia kość jest upierdliwa i nie łatwo ją od razu zebrać (lądując pomyślnie). Od razu wskocz na grind dla nabrania prędkości, zabierz pierwszego "gnata", przeskocz na drugiego grinda, a jak zakręcisz i weźmiesz drugą kość to zeskocz i jedź w prawo - bardzo delikatnie. Grinduj krawędź i weź trzecią kość, a zaraz potem przeskocz na grind na murek po lewej, gdzie znajduje się kość numer 4. I teraz 'krytyk', bo kluczem do wzięcia ostatniej kostki i udanego lądowania jest dobre wybicie - kąt jakieś 40 stopni i mocny wyskok powinien załatwić sprawę.

Inventory the Freight Containters:
Gość stoi w miejscu, gdzie leżała trzecia kość podczas Dog Chase.
Zadanie: musisz oznaczyć wszystkie 21 kontenerów.
Jak to zrobić: wystarczy, że na każdym wykonasz jakiś trik. Grind, wallride, lip trick - wybór należy do ciebie. Trochę freestyle'u nie zaszkodzi, a masz na to 2 minuty - have fun'!

Get a Pro Score:
Zadanie: zdobądź 150,000 punktów.

Collect High C-O-M-B-O Letters:
Na starcie (po zrobieniu pierwszego C-O-M-B-O).
Jak to zrobić: zadanie jest krytyczne, ale co to dla Ciebie. Wybij się na jednej z ramp "Caution" i grinduj rusztowanie u góry. Przeskocz na sąsiedni budynek i weź "C". Grinduj do końca prostej, a potem zeskocz na manual na barkę po prawej. Podjedź do lewej krawędzi i grinduj po niej do zaokrąglenia w prawo. Przeskocz na drugą barkę tak, aby wylądować na jej środku, na manualu oczywiście. Wyskocz w powietrze, tam zrób spina'a i wyląduj na rewercie po drugiej stronie (to Ci zaoszczędzi kilka metrów manuala). Jedź na manualu do końca barki, zaberz "O" wyląduj na kolejnym manualu i wykonaj w odpowiednim momencie skok w lewo, na grind - aby zebrać "O".

Bust Tricks Across the Rooftop Gap:
Dach po lewej stronie od startu.
Zadanie: zrobić kilkanaście trików nad dziurą pomiędzy budynkami. Masz na to minutę.
Jak to zrobić: o ile będziesz uważał gdzie skręcasz, zadanie to nie powinno sprawić Ci żadnych problemów. Kłopot jedynie w tym, że rampy są dość wąskie i czasem ciężko w nie trafić.

Heelflip FS Invert the Freight Container:
To zadanie możesz znaleźć przy jednym z dźwigów.
Zadanie: wykonać odpowiedni lip trick na kontenarze, aż trafi on na miejsce.
Jak to zrobić: fajne zadanie - nabij specjala, a potem wykonaj "lewo, prawo+trójkąt" na kontenerze i trzymaj balans przez czas, kiedy dźwig przemieszcza kontener nad drugą część barki. Jak już będziesz mógł spokojnie zeskoczyć, to zrób to, aby wykonać zadanie.

Competition: Medal the Barges:
Zleceniodawca to gość w czerwonej kurtce przy pierwszym dźwigu.
Zadanie: zajmij co najmniej 3. miejsce.

Manual Combo the Train:
Na lewo od startu, na podwyższeniu.
Zadanie: przejechać cztery wagoniki na manualu.
Proste zadanie, o ile się nie wywalisz na początku. Poczekaj aż wagoniki będą w linii prostej, a potem wskocz na pierwszy na manualu, przeskocz na następny (oczywiście spadając na manual) i tak do końca - potem już tylko wyląduj na ziemi - i gotowe!

I to tyle w tym numerze - do zobaczenia za miesiąc □

MUTTI

SEANS 23 Kącik DVD

myszaq@psxextreme.pl



MYSZAQ: Ahoj (i wcale nie chcę się brzydko wyrażać) towarzysze! Kolejny "Kącik..." przed nami. I ogólne refleksje na wstępie - bardzo wiele ludzi nie ogląda dodatków wrzucanych na płytkę DVD (chodzi tu głównie o filmy zza kulis produkcji, wywiady z aktorami itd., sceny wycięte pomijam) ponieważ albo nie chce im się oglądać materiałów promocyjnych czegoś, co przed chwilą zobaczyli, albo pokazanie technicznych sztuczek i trudności z produkcji psuje im obraz filmu jako prawdziwej opowieści, brutalnie wywala klimat umowności... I sporo w tym prawdy. Oglądając miesiąc temu dokument, jak wylano betonową ścieżkę w lesie i śmigał po niej jeep z kamerą, aby uchwycić pędzącą na koniu Liv Tyler w "Drużynie Pierścienia", poczułem się trochę oszukany. Elfy i warczący obok samochód? Czar magicznej opowieści prysł. Dlatego zastanawiam się, czemu w dodatkach na DVD nie znajdą się materiały promocyjne do jakichś następnych produkcji danej wytwórni filmowej, reklamy nadchodzących hitów, produkcje z gatunku "making of...", ale dotyczące jakichś innych, niż oglądany, filmów. To by był niezły patent. (...) U nas w recenzjach dość dobry poziom - szkoda tylko, że nie udało się wrzucić wszystkich dostępnych tytułów (taka choćby "Epoka Lodowcowe" to poziom PRAWIE równy "Shrekowi"!, a i "D-TOX" ze Stallone w końcu daje jakiś przyzwoity film temu mięśniakowi) (HIV. ja protestuję! Wg mnie, "Epoka" jest co najwyżej dobra, a Stallone zagrał w padaczce!) A co tam w kinach? Bond, jak to Bond - na stałym, całkiem wporzo, wstrząśniętym, nie mieszanym poziomie. Do tego horror "The Ring" z niezłym klimatem (amerykańska wersja jest... bardziej amerykańska, dynamiczna i lepsza technicznie; japoński oryginał momentami przynudza, ale za to ma bogatszą fabułę i klimat, hmmm, bardziej dziwny) i wręcz tragiczne "Znaki" (koleżka od "Szóstego Zmysłu" chyba nie zrobi już dobrego filmu). To tyle - lecę na dwie wieże... tzn. chciałem napisać "Dwie Wieże". Jeszcze mnie ktoś za Alkaidę weźmie. (...) Z ostatniej chwili - japończycy kręcą "Godzilla vs. Gamera"! Ciekawe ile Gamera wziął za rolę - w końcu postać wielkiego, latające żółwia wymaga przygotowań, ghe, ghe!□

BLADE - WIECZNY ŁOWCA 2 / BLADE 2



dystrybucja: Warner Bros. Poland
reżyseria: Guillermo Del Toro
występują: Wesley Snipes, Kris Kristofferson, Ron Perlman
dźwięk: Dolby Digital 5.1 (także lektor)
gatunek: akcja

Tak powinna wyglądać ekranizacja komiksu! Szybki, bardzo efektowny "Blade - Wieczny Łowca 2" nie aspiruje do miana filmu ambitnego, z przeznaczeniem dla widzów przeżywających rozterki moralne i jesienną depresję. Szczerze mówiąc to prosta i chyba nieco zbyt przesadnie krwawa (dla mnie to plus) jatka... Może i racja, ale jakie tu są efekty, jak dynamiczna choreografia walki! Scena, kiedy Blade wyskakuje w górę i spada na kolesia prowadzącego motocykl, albo pojedynek na miecze z mega szybką ninja-wampirem, naprawdę wrzuca przyjemny pomruk w gardło. Fakt, czasem widać rendering, ale mimo to patenty a'la "Matrix" zdają tu egzamin znakomicie. Do tego reżyser (tym razem Guillermo Del Toro - maksykański koleżka od horrorów, choćby "Mimic") postarał się o kilka naprawdę mrocznych postaci. Bardzo złowieszczo wypada główny zły - rozpruwający zarówno ludzi, jak i wampiry Nomak; krzywy ryj koleżki znanego z "Walki o Ogień" czy "Obcy 4" też spełnia swe zadania. Sama fabuła dość przewrotnie ukazuje sojusz Blade'a z ekipą wampirów, którą trenowano, aby tegoż Blade'a wykończyła... Szkoda, że na tym tle raczej ubogo prezentują się materiały bonusowe - brakuje jakiegoś szerokiego dokumentu o komiksie, przydałby się też reportaż ukazujący kulisy bardziej skomplikowanych efektów. Galaria i krótkie teksty puszczane przez Snipes'a nie do końca spełniają tę rolę. Mimo to drugi "Blade" stanowi, hmmm... krwawy kąsek? Oczywiście dla wielbicieli tego typu, ostrego kina akcji.□ [myq]

Dodatki: komentarze ekipy filmowej i aktorów, zwiastuny kinowe, filmografie, galeria zdjęć

8-

ZAWÓD: SZPIEG / SPY GAME



dystrybucja: Imperial Entertainment
reżyseria: Tony Scott
występują: Robert Redford, Brad Pitt, Catherine McCormack, Stephen Dillane
dźwięk: DTS, DD 5.1 angielski
gatunek: thriller szpiegowski

Na początku kariery Brad Pitt został okrzyknięty przez dziennikarzy Redfordem młodszego pokolenia. I proszę bardzo, mamy film, w którym spotykają się obaj panowie. I to jak się spotykają - jaden ma właśnie ostatni dzień służby w CIA, drugi został złapany na infiltracji chińskiego więzienia i oczekuje na egzekucję... Właściwie to obaj spotkali się dobrych kilkanaście lat wcześniej, kiedy to zewodowy szpieg (Redford) postanowił zwerbować uzdolnionego enejpera z Wiatnamu (zadanie za 100 punklów - kto w taj roli?). Obecnie doświadczony, ale odsuwany już od wszalkich tajemnic, koordynator egencji wywiadu będzie musiał pomóc swojemu podopiecznamu, opowiadając przy tym całą jego historię przed zarządem CIA (trening, czy akcje w podzielonych Niemczech i ne wschodzie prezentują się naprawdę zajmująco), przy okazji dzielając na własną rękę... Film z gatunku szpiegowskich - poprowadzony intaligentnie, z licznymi ratrospekcjami i dynemiczną narracją. Fenów prostego welania w mordę i ślizganie się na srebmaj tacy odsyłem do "xXx"... Bardzo dobra reżyseria, światne role obu, momentami naprawdę podobnych aktorów (choćby w scenie pożegnanie na lotnisku), jedna, spektakularna eksplozje. I wystarczy. Dodatki opracoweno z pełnym profesjonalizmem - można dowiedzieć się na jakiaj zasadzie dobierano miejsca do zdjęć, jak przeprowadzono wysadzanie budynku, zapoznać się z wymeganiami dle rekrutów CIA, czy zobaczyć altamatywne zakończenie (ne czym ta jego alternatywność polega - nie wiem, ale co tam). Polacam.□ [myq]

Dodatki: dodatkowe sceny, komentarz reżysera i producentów, zwiastuny kinowe, kilka krótkich dokumentów z planu, link DVD-ROM

8+

NA WŁASNĄ RĘKĘ / COLLATERAL DAMAGE



dystrybucja: Warner Bros. Poland
reżyseria: Andrew Davis
występują: Arnold Schwarzenegger, Cliff Curtis
dźwięk: Dolby Digital 5.1 (w tym opcja polskiego lektora)
gatunek: akcja

'Efekt uboczny', bo tak brzmi tłumaczenie angielskiego tytułu, stanowi w przypadku tego filmu śmierć niewinnych osób, która giną w zamachu terrorystycznym - nie miały nic wspólnego ze sprawą, nie zawiniły, a jednak musiały oddać życie. Rząd USA przez spektakularną eksplozję i śmierć cywili ma zmienić swoją politykę wobec ludności Kolumbii... Tylko że nikt nie przewidział, że wśród ofiar znajdą się żona i syn Schwarzeneggera, który (jak to Schwarzanegger) będzia przez cały film tłuk wszystkich po gębach, wpadał na genialne pomysły i robił bomby z granetu i gumki-recepturki. Tylko dle niepozneki nadano mu fach strażeka - kiedy przyletuje do Kolumbii, by rozprawić się z terrorystą El Lobo, od razu chce pokazać, że wprawdzie lekko już niedołężny, ale wciąż jest Tarminetorem, komandosam i w ogóle żywą reklamą sterydów... Film jest średni - dobrze wypada początkowa scene pożeru, jest kilka fajnych eksplozji, na końcu sceneriusz robi lekki zwrot. Reżyser (twórca "Ścigenago") popełnił jeden, zesadniczy błąd - Arnold juz nie nedają się do ról, jakie grywał dziasięć lat temu. W szybkim kinie akcji wypada słabo - to już nia ten wiek. Trzebe zmianić charakter kręconych z nim filmów! Same edycje DVD wypada całkiem wporzo (można zobaczyć dokument z telewizji HBO, przekonać się jak wyglądały plenery - wodospad deja radę, ewentualnia obczaić wywelone sceny, które swoją drogą niespecjalnie porywają). W sumie: tylko dla fanów Arniego.□ [myq]

Dodatki: komentarz reżysera, reportaż z planu zdjęciowego zrealizowany przez HBO, film dokumentalny "Bohaterowie nowej ery", 6 scen niewykorzystanych

6-

NEWS

■ Trochę jakby z naszego podwórka... Prace nad filmem "Solaris" (przypominam - kręci go Soderbergh na podstawie noweli Stanisława Lema!) powoli przechodzą w finalną fazę. Fabuła przedstawia się mniej więcej tak: Dr Kris Kevin (George Clooney) zostaje wysłany w przestrzeń kosmiczną, aby zbadać orbitującą tam stację, która po eksspedycji na planecie Solaris nie podejmuje prób łączności z Ziemią. Na pokładzie znajduje kapitana, który popełnił samobójstwo, oraz dwoch, wprawdzie żywych ale mocno obłąkanych, koleżków... Sam doktor zaczyna też widzieć swoją zmarłą żonę. Będzie ciekawie, tym bardziej, ze w edycji DVD ma znaleźć się natka o Lemie i jego twórczości. Kiedy? Gdzies w 2004 r. Hmmm.. [myq]

■ Już niedługa (w Stanach dokładnie 18 grudnia) pojawi się druga część trylogii Tolkiena, a zabawnym jak na współczesne czasy tytule - "Dwie Wieze". Co ciekawe, koniec końców postac Galuma wcale nie została stworzona w 100% komputerowo, bowiem w bardziej wymagających scenach zagrał go Andy Serkis, przywdziewając specjalny kostium i charakteryzację - wydanie DVD, które ma ukazac się w listopadzie przyszłego roku, z pewnością dokładniej a tym nom apowie. Tymczasem sam film prezentuje się świetnie - szczególne kamera śmigająca po polu wielkiej batalii. A później będziemy czekac na "Powrot Krola". . [myq]

■ A teraz trochę z technologicznej półki. Firma Alstar ma zamiar wprowadzic nowe modele duplikatorow ACARD, tym razem służące do kopiowania płyt DVD. Wolnastające urządzenia, ktare będą bazowac na napędzie DVD-RW Toshiba SD R5002K, będą dostępne w konfiguracjach z jedną, trzema, pięcioma lub nawet siedmioma nagrywarkami DVD. Ciekawe [myq]

■ Ben "Drewniana Twarz" Affleck (ostatnia śmigający z J. Lopez) zagra Murdocka w ekranizacji kolejnego komiksu Marvel a tytule "Daredevil"! Murdock został trafiony radioaktywną skałą (ratunku!) i stracił wzrok. Od tamtej chwili potrafi jednak posługiwac się nowym zmysłem i, jak ta zwykle bywa, ze zwykłego adwokata przekształcił się w superbohatera, czyli tytułowega Daredevil (na nasze ryzykant, szaleniec). Jego wrogiem będzie potężny Kingpin (Michael Clarke Duncan), a film trafi do kin 14 lutego. Oczywiście w USA. [myq]

Materiały do "Kącika DVD" udostępnili:
Bobby Video
CENTRUM
WROCŁAW
www.videodvd.pl
VISION FILM DISTRIBUTION COMPANY
COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT



Kącik BIJATYK 51



E-low. Jak pewnie zdążyliście zauważyć, znaczną część miejsca w tym miesiącu zagarnął Mutti, co by móc przedstawić trochę więcej konkretnego stuffu dla swojego ulubionego mordobicia. Stąd też całkowita dominacja VF4 na tej jednej stronie: kolejne odcinek sposobów na zdobywanie przedmiotów, a także co nieco porządnych juggle'i od stałego supportera - Sławka Kuciela (jak widać, żyje on nie tylko TK4.). Wiele osób podkreślało w listach/mailach, że całkowicie olewane są bijatyki 2D. Niestety, brak jest jakichkolwiek materiałów od Was do bijatyk 2D, lecz jeżeli tylko zacznie pojawiać się konkretny stuff, to bez problemów wygospodarujemy na to miejsce (Koka: - zachęcam do podzielenia się wiedzą na temat różnych bijatyk 2D). To także odnosi się do ciekawych mini-FAQ-ów do różnych mordobić.

kontakt - e-mail: kali@psxextreme.pl, Listy - adres Redakcji wraz z dopiskiem, "Kącik bijatyk" tel.: 0501 391 911

VIRTUA FIGHTER 4

PRZEDMIOTY

Oto druga część listy przedmiotów dla postaci.

AKIRA:

HEAD:
WILD HAIR do wygrania w Kumite
BLUE BANDANNA do wygrania w Kumite
HEADGEAR (biały) często dawaj się trafiać pociskami
HEADGEAR (czerwony) przeciwnik musi uciekać przez całą rundę

ARM:
ARM BRACE wygraj 5 walk pod rząd
LEATHER BRACE wygraj 20 walk pod rząd mając założony Arm Brace
DOUBLE BRACE wygraj 8 walk pod rząd
SPIKED BRACE do wygrania w Kumite
SUN TATTOO do wygrania w Kumite
IMPALA TATTOO wykonuj tylko rzuty z tyłu mając założony Yuki Dojo Sign

FACE:
SUNGLASSES (BEACK) często uciekaj z rzutów mając założone Goggle Sunglasses
SUNGLASSES (BLUE) wykonuj często TR mając założone Yuki Dojo Sign
GOGGLE SUNGLASSES
często trafiaj ciosami na MC
CHAIN EARRING wykonuj często reversale

TORSO:
LUCKY CHARM uciekaj przez całą rundę
PROSPERITY CHARM uciekaj przez całą rundę
SANSKIRT EMBLEM
wykonuj tylko AS3 przez całą rundę
DRAGON EMBLEM często trafiaj ciosami na MC
FLAME EMBLEM
wygraj trzy razy z rzędu przez EXCELLENT
CONQUEROR'S EMBLEM.
zdobądź stopień Conqueror
DEMON EMBLEM. do wygrania w Kumite
LITTLE BEAR. wygraj 20 walk pod rząd mając założone Yuki Dojo Sign
BIG BEAR pozwól żeby Kage założył Ci combo: f+P+G , d+P+K, P,P, p+K+G , p,d,dp+P

PRZEDMIOTY SPECJALNE:
YUKI DOJO SIGN 100 Wins Item
LONG WILD HAIR. Orb Item

PRZEDMIOTY ROMPROMITUJĄCE:
USAGI SAN **DOSTAJESZ ZA:** przegranie 10 walk pod rząd
USUWASZ: wygraj 3 walki pod rząd

KISU-SAN **DOSTAJESZ ZA:** dawaj się trafiać atakami po SS
USUWASZ: nie pozwól trafić się atakami po SS i wygraj walkę

JEFFRY McWILD

HEAD:
PIRATE'S BANDANNA do zdobycia w Kumite
FOLDED BANDANNA do zdobycia w Kumite
SILVER SUNGLASSES.
wygraj walkę w przeciągu 10 sekund
GOGGLE SUNGLASSES. wygraj 30 walk pod rząd
PURPLE SUNGLASSES. często uciekaj z rzutów
SLIM SUNGLASSES do zdobycia w Kumite

ARM:
SNAKE BRACE wygraj 5 walk pod rząd
CLERK'S ARMBAND blokuj przez całą rundę
BLACK TATTOO Sarah musi na Tobie wykonać rzut Gatling Kick Beat
BED SKULL TATTOO przez całą rundę używaj tylko g+K+G
WING HEART TATTOO do zdobycia w Kumite
#19 TRIBAL TATTOO (DEO)
wygraj 3 razy pod rząd z Perfectem
WHITE SKULL TATTOO dostań counter combo na ponad 80 punktów mając założoną Indigo Bandonna
LOVE SKULL TATTOO przez całą rundę wykonuj tylko rzuty z boku

WRISTS:
EMERALD BRACE wygraj 15 walk pod rząd
TOPAZ BRACE wygraj 10 walk pod rząd mając założony Emerald Brace
NEEDLE BRACE.
przez całą rundę wykonuj tylko P+G
SAPPHIRE BRACE wykonuj wiele rzutów przez dwie kolejne rundy mając założoną Topaz Brace
RUBY BRACE do wygrania w Kumite

NECK:
SKULL NECKLACE wygraj 30 walk pod rząd mając założoną Indigo Bandanna
BONE NECKLACE do wygrania w Kumite

PRZEDMIOTY SPECJALNE:
INDIGO BANDANNA 100 Wins Item
WILD HAIR. pierwszy Orb Item
PIRATE'S EYEPATCH drugi Orb Item

PRZEDMIOTY ROMPROMITUJĄCE:
DEMON MASK **DOSTAJESZ ZA:** przegranie 10 walk pod rząd
USUWASZ: wygraj 2 walki pod rząd

BALD HEAD
DOSTAJESZ ZA: przeciwnik często ucieka Ci z rzutów
USUWASZ: wiele razy złap rzutem przeciwnika

LEI FEI

HEAD:
CAP OF LIFE wykonuj P+K z postawy [OM] przez 8 kolejnych rund
WESTERN TRAVEL HAT wygraj 2 razy pod rząd przez Ring Out
BROWN SILK HAT do zdobycia w Kumite
BLUE HEAVEN CAP wygraj 2 razy pod rząd z Perfectem, mając założone Beads
CLOUD CIRCLET wygraj 20 walk pod rząd mając założone Beads

ARM:
STEEL BRACELET musisz często być juggle'owany
JADE BRACELET
przez całą rundę wykonuj P z [DM]
BRACE OF STRENGTH
często używaj Evade Attacks
GOLDEN BRACELET często używaj Evade Attacks
STONE BRACELET często używaj Evade Attacks i wygraj z Perfectem
BEAD BRACELET do zdobycia w Kumite

SHINS:
STEEL GREAVES często wykonuj rzuty z boku
MEDITATIVE GREAVES Sarah musi wykonać na Tobie rzut Gatling Kick Beat
WOODEN GKEAVES wygraj pięć kolejnych walk, każdą w czasie krótszym niż 15 sekund
BEACK GREAVES często wykonuj reversal z [IN] przeciwnik musi Cię uderzyć P
RASIC GKEAVES często trafiaj ciosami na MC
WYVERN GREAVES. musisz obserwować counter combo na ponad 80 punktów
LEATHER GREAVES do zdobycia w Kumite
GATORSKIN GBEAVES do zdobycia w Kumite
DRAGON GKEAVES używaj tylko f, dp+P przez dwie kolejne rundy, mając założone Beads

NECK:
SILVER COLLAR często wyrywaj się z rzutów

EARS:
SILVER NECKLACE. wygraj walkę mając założone Beads

EARS/NECR:
FRAGRANT WOOD TAGS wygraj walkę w czasie krótszym niż 10 sekund
TALISMAN NECKLACE często wyrywaj się z rzutów
JADE BEADS do zdobycia w Kumite

PRZEDMIOTY SPECJALNE:
BEADS 100 Wins Item
QUEUE. Orb Item

PRZEDMIOTY KOMPROMITUJĄCE:
PIGGY MASK **DOSTAJESZ ZA:** przegranie 10 walk pod rząd
USUWASZ: wygraj 2 walki pod rząd

ELEPHANT MASK **DOSTAJESZ ZA:** dosz się trafić 15 kolejnym ciosom
USUWASZ: nie daj się trafić 15 kolejnym ciosom (wygraj nie dając się trafić)

JUGGLE

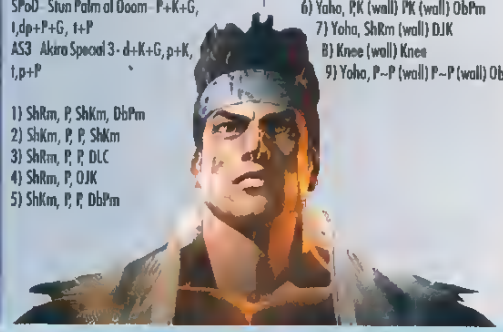
Tym razem kolej na VF4. Poniższą porcję juggle'i podesłał Sławek Kuciel z Jaworzna (który, swoją drogą, zapowiada już kolejną porcję juggle'i do TK4 dla Kuzui - jeszcze trudniejszych, niż te, które ostatnio były publikowane)

AKIRA YUKI

Przypomnienie skrótowych oznaczeń różnych kombinacji:
SgPm Single Palm - FC,p+P
ObPm Double Palm - FC,f,p+P
ShRm Shoulder Bam - FC,p+P+K
DJK Double Jumpkick - p,p+K,K
DLC Dragon Lance Combo dp+K+G, p+P, f,p,p+P+K
SOE Super Dashing Elbow p,p,p+P
BC Bodycheck f,p,p+P+K
Yaha Yoho Uppercut - dp,dp+P
SPoD Stun Palm of Doom P+K+G, f,dp+P+G, f+P
AS3 Akira Special 3 - d+K+G, p+K, f,p+P

1) ShRm, P, ShKm, DbPm
2) ShKm, P, P, ShKm
3) ShRm, P, P, DLC
4) ShRm, P, DJK
5) ShKm, P, P, DbPm
6) ShRm, P, P, d+P, DbPm
7) ShRm, P, SgPm, DbPm
8) ShRm, P, ShRm P~P
9) SDE, SDE
10) SDE, d+1, ShRm, ObPm
11) SDE, Knee
12) SDE, BC
13) SDE, DbPm
14) SDE, ShRm, BC
15) SDE, ShRm, AS3
16) SDE, DLC

Wall Combos - przy ścianie
1) ShKm, P, ShRm (wall) DJK, dp+P
2) SgPm (wall) qcb+P (wall) Yoho (wall) BC
3) SgPm (wall) SgPm (wall) DJK (wall) BC
4) SpaO (wall) DbPm
5) SpaO (wall) BC
6) Yoho, PK (wall) PK (wall) ObPm
7) Yoho, ShRm (wall) DJK
8) Knee (wall) Knee
9) Yoho, P~P (wall) P~P (wall) ObPm



TELEXTREME



Oto nowe pytanie konkursowe

W SERII VIRTUA FIGHTER W KAŻDEJ NOWEJ CZĘŚCI PRZEDSTAWIONO DWIE NOWE POSTACIE. WYMIEŃ PEŁEN SKŁAD ZAWODNIKÓW Z PIERWSZEJ CZĘŚCI VF, A NASTĘPNIE PRZEDSTAW, JAKIE POSTACIE KOLEJNO DOCHODZIŁY W NASTĘPNYCH CZĘŚCIACH TEJ SERII (DO VF4 EVOLUTION WŁĄCZNIE).

Zasady takie jak zwykle: SMS-y i nagrania na skrzynce poczty głosowej nie są brane pod uwagę. Odpowiedzi można udzielać dnia 18.12.2002 r. pod numerem 0501 391 911 - od godziny 21:00 (wcześniej nie odbieram, bądź też telefon będzie wyłączony). Wygrywają trzy pierwsze osoby, które podadzą prawidłową odpowiedź. Nagrodami są Memory Cardy.

Odpowiedź na pytanie z TE#64: Noob Saibot to postać związana z serią MORTAL KOMBAT, o jego nazwa wzięła się od nazwisk dwóch głównych twórców tej gry - przeczytajcie Noob Saibot wspak, a otrzymacie... Boon (i) Tobias:))) Prawidłowo na to pytanie odpowiedzieli: Sebastian Madej, Karol Grudzień i Krzysztof Basek.

Pila



Witam przy okazji opisu pierwszej postaci. Zaczynamy od legendy i skrótów, pe czym guide dla Hitomi. Wielkie dzięki dla Anthenego DeMesy z Toronto za zgodę na publikację niektórych materiałów.

[multi]salw@polbox.com

DEAD OR ALIVE 3

LEGENDA

P - ręka
K - noga
F - free (przycisk reversala, również blok)
T - throw (F+P)
p - przód
b - tył
d - dół
g - góra
d/p , d/t , t/p - skosy
qcf - ćwierć koła do przodu d,d/p,p
qcb - ćwierć do tyłu - d,d/t,t
hcf - pół do przodu - t,d/t,d,d/p,p
hcb - pół do tyłu p,d/p,d,d/t,t
(d) - kierunek w nawiasie należy trzymać
, - naciśnąć jeden po drugim
+ - naciśnąć razem
Fc - Free cancel - należy szybko nacisnąć F (bez żadnych kierunków), żeby "wyzerować" wykonywaną kombinację.

SKRÓTY

Ogólne:
FC - wykonane z pełnego kucnięcia (d/t)
SS - sidestep - (g) lub (d)
WH - wall hit - postać uderza o ścianę i jest bezbronna
BT - stojąc tyłem
QR - quick recovery - szybkie wstawanie
LS - limbo stun - postać dostaje specjalnego stuna, po którym wygina się w plecach i odwraca tyłem
CHJG - cios juggle'uje na counterze
CK - powoduje critical hit status

Poziomy ataku:
H, M, L - high, mid, low
HP, MP, LP - wysoka, średnia i niska ręka
HK, MK, LK - wysoka, średnia i niska noga

Countery:
CH - cios wchodzi na counterze
HCH - lub na hi counterze
CT - rzut wchodzi na counterze
HCT - lub na hi counterze

Counterables (gwarantowane kontry):
UC - uncounterable - jeśli przeciwnik weźmie go na blok, to nie ma gwarantowanej odpowiedzi
AC - attack counterable - po zablokowaniu przeciwnik zdąży Cię uderzyć szybkim atakiem
BAC - back attack counterable - to samo, tylko w plecy
RBAC - reversal back atack counterable - jw - tylko po reversalu lub parry
TC - throw counterable - po zablokowaniu tego ciosu przeciwnik ma gwarantowany rzut na stojącego
LTC - low throw c. - jw , na niski rzut
BTC - back throw c. - jw., na rzut z tyłu
KBTC - reversal back throw c. - to samo, tyle że po reversalu lub parry
LBTC - low back throw c. - po bloku przeciwnik ma gwarant na niski rzut w plecy
RLBTC - reversal low back throw c. - jw., po reversalu lub parry

HITOMI

Powód, dla którego Hitomi idzie jako pierwsza jest prosty - to postać, na przykładzie której najłatwiej wytłumaczyć logikę gry w DoA3. Nie stosuje ona skomplikowanych, złożonych akcji - Hitomi walczy krótkimi seriami szybkich oraz mocnych ciosów, które bardzo często posyłają przeciwnika na ścianę. Bi akuje jej mocnych juggli i uderzeń na długi dystans, ma też dość ubogi wachlarz rzutów. Każdy kto grał w DoA2 wie, że Hitomi to "spadkobierczyni" Eina - dysponuje większością jego ciosów, a dodana jej bardzo dużo nowych. Odebrano natomiast wszystkie wyskoki i większość juggle starterów. Te braki nam "kanarkowa" nadrabia ogromną szybkością, jak również możliwością przeplatania poziomów ataku jak w kolejdoskopie - reversujący przeciwnik może się wsiać. Dodajmy do tego dwa dopasowane i evarsale (na MK i LK) a otrzymamy fakt, że pod ścianą Hitomi to jeden z najwięszych morderców w DoA3. Tyle wstępu - zaczynamy

SERIE

Przeanalizujemy najważniejsze z nich, a potem kilka propozycji customów

P,P,(d)+K,K - H, H, L, L (TC)
P,P,d+K,K - H, H, L, H (TC)
P,K,K - H, H, H (TC)
P,P,p+P,K - H, H, H, M (WH)
P,P,p+P,d+K - H, H, H, L (TC)
P,p+P,P,d+K - H, H, H, L (TC)

To zupełna podstawa - zaczynają się od zwykłego pundna, więc dobre w każdej sytuacji. Poważne i aznice w wysokościach rozpoczynają się po trzecim ciosie, więc uwaga na wysoki reversal. Warto zamast trzeciego uderzenia poczekać na reversal (i rzucić), a jeśli go nie ma to opóźnić uderzenie, lub zacząć inną serię. Uwaga z obrotowym low'em, bo jest TC - nie pozwol przeciwnikowi złapać schematu. Np. dwa razy zakończ low'em, a za trzecim razem walnij czymś mocnym na mid (np qcf+P, t,p+K, albo qcf+K - szczególnie przy ścianie). Zawsze mogą też w pogotowiu rzuty. Aha, P,P,d+K,K jest użyteczne tylko wtedy, jeśli przeciwnik po d+K spodziewa się mid'a (inaczej zawsze się schyli i dostaniesz rzut). Po P,P masz też do wyboru P, lub K - high lub mid, oba TC i oba dają WH

t+P,P,K - H, H, L (TC)
t+P,K,P - H, L, M (CHJG)
g/t+P,P,K - H, M, L (TC)
g/t+P,K,K - H, M (UC), H (WH, TC)
g/t+P,K,d+K - H, M, L (TC)

Kilka kolejnych z początkiem na high, jednak teraz inne poziomy wchodzą wcześniej i można zdrowo namieszać. Serie te są bardzo wygodne dla kontrataku - wystarczy trzymać tył, lub zmienić na g/t i jedziemy. Ponadto g/t+P jest bardzo szybkie, a g/t+P,K jest UC i można z niego niezle customować (przydaje się też w juggle'ach)

g/p+P,K,K - H, H, M (WH, TC)
P,P+P,P,P - H, M, M (CHJG, TC)
K,K - H, H (WH, TC)
K,d+K - H, M (WH, TC)

Pierwszy nadaje się świetnie do juggle't, a w wymianie ciosow można bardzo opóźnić ostatni "K". Drugie jest niezłe z tego powodu, że jest tylko jedna końcówka (na mid), która juggle'uje. Całość można bardzo opóźnić, a jest to idealna sytuacja na sępienie i reversale u przeciwnika (a ale łyknęła kilka z wcześniejszych klep, to jeśli nie zreversuje - frunie na juggle'a. Kamikowy uppercut nie występuje w innych wariacjach tego stringu). Dwa ostatnie to wybor między high a mid - z tym że na CH i pierwsze oraz drugie kopnięcie daje WH, natomiast drugie - zawsze (niestety oba warianty są TC). Są więc świetne pod ścianą. Przechodzimy do stringow z początkiem na mid.

d/p+K,P - M, H (kontynuacje jak po P,P)
d/p+K,P,p+P - M, H, H (kontynuacje jak po p,p+P)
d/p+K,K,K - M, H, H (WH, TC)
p,p+K,K,K - M (WH), H, M (WH, TC, KBAC)

Trzeci atak, jeśli zaczynamy od mid d/p+K to świetne kopnięcie! Szybkie i bardzo priorytetowe, nadaje ogromne możliwosci (a na CH powoduje WH). Ostatnie zaczyna się świetnym kołanem - ma daleki zasięg, duży priorytet i przeskakuje nad low'ami. Polecam zrobić pierwsze i drugie, a ostatni kop z wyskoku opóźniać (wymiennie z rzutem). Teraz czas na low'y.

d/t+K,P - L, M (CHJG, TC)
d/t+K,p+P - L, H (kontynuacje jak po p,p+P)
d/t+K,K - L, M (TC)
d+K,K - L, M (TC)
(d)+K,K - L, L (TC)

d/t+K,p+P jest świetne, natomiast d/t+K,K zdecydowanie odradzam (TC). Dobre jest d/t+K,P (jeśli przeciwnik przyzwyczaił się reversować wysoko, bo Twoja najlepsza bron to d/t+K,p+P - stosują ją często). Ostatnie dwa to dobry "przerywnik" między seriami trzy-ciosowymi i więcej - po samym d+K probuj rzutu lub ciosu, bo opuznienie jest bardzo małe - jest to najlepszy "standardowy" low, czyli świetny i w customach, i do stopowania, na i oczywiście na wykończenie. d+K,K warto znacznie opóźnić. Ogólnie 70% gry Hitomi to właśnie napierolenie tymi serykami. Cała sztuka polega na tym, żeby nie pozwolić przewidzieć swoich paczynan i w momencie, kiedy przeciwnik reversuje - posadzic mu HCT. Teraz kilka marchpropozycji odnosnie customow

g/t+P,K , p,p+K,K , rzut, lub t,p+P, lub d+K,K
d/t+K,p+P , P,P,d+K , rzut, lub d/p+K,P (+ kontynuacja)
t+P,K , g/p+P,K,K (z opóźnieniem)
P,p+P , d+K , d/p+K,P,p+P (rzut)

I tego typu zabawa - zasada jest prosta. Jeśli np na końcu stringu mozesz zrobić M albo H, to zamiast końcówki zacznij następną serię od low'a. Oczywiście przeciwnik wycwani się i będzie probował reversować także to, więc nie powtarzaj danej sekwencji więcej jak dwa razy. Pamiętaj o zbalansowaniu atakow i rzutow - szczególnie pod ścianą przeciwnik będzie chciał reversować, a wtedy rzut a ścianę go mocno zaboli. Na i najlepiej przechodzic w inną kombinację po ciosie z małym opóźnieniem (np g/t+P,K) - jest to szczególnie wazne, jesli przeciwnik dobrze blokuje

POJEDYNCZE ATAKI

HIGH:
t,p+P - Swego rodzaju deathfist dla Hitomi. Superszybki, dobry zasięg, idzie na high i daje WH. Jest TC, więc uważaj, ale mimo to jest świetny
g/t+K - kopnięcie obrotowe, więc nie można SS'owac. Też daje WH, ale już nie tak szybkie jak pięcha - TC.
F+K - świetny kapniak - jest prawie błyskawiczny, oczywiście daje WH, ponadto jest UC! Gorąco polecam, ale w razie schylenie przeciwnika i tuk dostaniesz rzut
t+F+K - jedyny juggle starter na high - CHJG, daje też WH. Jest szybki i ma pokaźny zasięg, ale odwraca Hitomi tyłem, co równe jest BTC. Jeśli trafi bez CH, to masz do wyboru BT K - H, lub BT g+K - M (albo daną WH), albo zaczynasz serię od BT d/t+K, która jest trochę wolniejsze od zwykłego d/t+K. Na i ręce - BT d+P,P lub BT d+P,d+K, lub zwykłe serie po BT P.

MID:
p+P+K - świetne uderzenie - zawsze daje CK i WH, jest UC i na bloku daje przewagę w klatkach (zdążysz z "P", ale uważaj na i reversal). Warto stosować tę technikę, jeśli wolimy zaryzykować zgadywankę, niż damage "od razu" (np qcf+P). Swoją drogą, jeśli się uda, to jest to bardzo opłacalne
qcf+P - deathfist - nic dodać, nic ująć. Mocarny szlag, ale z racji poziomu nie warto przesadzać z jego stosowaniem. Zawsze daje WH i jest to podstawowe narzędzie do pasowania na ścianę - niestety TC. Z bliska otrzymujemy close hit - większy damage!
g,g lub d,d+P - juggle starter z sidestepu - wolny, ma też mały zasięg. Jest TC i PC, więc to ryzykowny cios, bo CHJG, na i daje małe możliwosci
d/p,d/p+P - no, to już lepiej. Ten też jest TC i CHJG, ale to zdecydowanie najlepszy juggle starter Hitomi, niestety zasięg ma mały
g/p+K - szybawka CHJG z wyskoku, niestety niezbyt mocny i TC.
g+K - kopnięcie na mid, które wchodząc BEZ countera powoduje force crouch. Masz wtedy gwarantowany niski rzut, a ile przeciwnik nie zreversuje - a jeśli zreversuje, to też wystawia się na rzut (kwestia refleksu, taki semi-gwarant). Ogólnie warto użyć od czasu do czasu, lub jeśli potrzebujesz czegoś wolniejszego. Niestety - TC, ale daje WH na CH
qcf+K - mocny kop z wyskoku (przeskakuje nad low'ami). Daje WH, ale ma spore opóźnienie (TC, PC, RBAC). Ogólnie ma świetny priorytet i się, ale jest ryzykowny. Można też zrobić jako "K" z rozbiegu
p+F+K - obrotowe kopnięcie o bardzo dobrym zasięgu - zawsze daje WH i jest TC, ale mozesz uniknąć rzutu stosując kontynuację K (UC, niestety H), lub d+K. Cios ten ma większy zasięg niz wstające kopnięcia, więc odsun się, a potem wysadź z buta
g+F+K - Kakato-wyskok na mid (przeskakuje na low'ami). Zawsze daje WH, jest UC i daje dużą przewagę - sprobuj wyechacz t,p+P, lub serię po "P". Jak każdy atak z podskokiem, może być wykorzystany do nękania wstającego - wie, że nad niskim kopem przeskoczysz uderzając go, więc pozostaje mu tylko but na mid - a twój MK reversal jest naprawdę bolesny

Ogółem - świetny cios, niestety niezbyt szybki!
t,p+K - to także przeskakuje nad low'ami. Jest szybkie i zawsze daje WH, ponadto UC i daje przewagę na bloku - zaczynij serię od "P"
t+(P+K) - ładowany cios dający guard break. Ogólnie, tego rodzaju techniki reversuje się jak marzenie, więc używaj tylko jeśli przeciwnik atakuje poza dystansem. Odchylisz się przed jego atakami, po czym wypłacisz mega-strzał (i prawdopodobne combo ze ściany). Warto użyc co jakis czas, ale wymaga dobrego timingu

LOW:
d+F+K - dobry i szybki low - niestety ma mały zasięg i jest TC. Zbija z nog na CH
d+K - użyty pojedynczo jest świetny - szybki i UC.
g,g lub d,d+K - bardzo dobry cios - świetnie unika i wychodzi z opoznieniem. Niestety - TC i PC.

RZUTY

T - standardowy rzut, zamieniający stronami. Damage niewielki i do się wyrwac, więc olarupny sobie
t+T - no, to już bardziej. Jest to standard do używania "na szybka" po bloku - nie trzeba nic kombinować, tylko trzymając 'r' naciskamy F+P i gotowe. Jeśli masz ścianę za plecami, to zmienia się animacja, a damage zwiększa się o 10 (rzadsza też ściany)
p+T - set-up throw, nie oferujący niestety żadnych gwarantów. Jest za to zgadywanka - cios lub rzut. Polecam do tego qcf+P lub t,p+P, oraz qcb+T lub d/p,d/p+T. Jeśli przeciwnik zaatakował, to grzmotnie go łapo. Jeśli reversował, zaliczy ostry damage z rzutu. Można też probować t+K+G lub czegokolwiek innego (np seryjkę). Znasz możliwości - masz po prostu przewagę (lecz niedużą)
d/p,d/p+T - najmocniejszy rzut, a do tego z crouch dasha. Ponadto jeśli przeciwnik jest przy ścianie, to damage zwiększa się o 10, jest inna animacja i rozwałka ściany. Zdecydowanie pierwszy do używania
qcb+T - nieznacznie słabszy od poprzedniego, ale rowniez świetny

Rzuty na schylonego (z przodu i z tyłu), jak i rzut z tyłu nie wymagają omówienia

REVERSALE

MK reversal - pozwala posadzić P,P,p+P,K, lub g/p+P,K,K
LK reversal - zgadywanka pomiędzy qcf+P (jeśli zaatakuje, to łyka), a d/p,d/p+T (przeciwnik musi nacisnąć F, jeśli chce się odwrócić i zablokować twoje qcf+P - ale wtedy jest wystawiony na rzut) - sytuacja "fifty-fifty"

JUGGLES:
Po CH d/p,d/p+P:
P,P,p+P,K
g/p+P,K,K
P,p+P,P,P
g/t+P,K , g/t+P,K,K
g/t+P,K , P,P,p+P,K

Po CH d,d+P:
P,P,P (przy ścianie)
P,P,(d)+K K (bez ściany)

Po CH t+K+G:
BT d+P,P
BT d/t+K,p+P,K

po CH d/t+K,P:
P,P,p+P,K

po CH g/p+K:
P,P,p+P,K
P,p+P,P,P (tylko blisko ściany)
g/t+P,K,K
d/t+K,p+P,K

Po WH można użyć wszystkich starterów oprócz t+F+K (który dobija drugi raz)

OK - nie zmieściło się wszystko, ale mam nadzieję, że podobała się - till next time!

MUTTI

KĄCIK GBA

18

GAME BOY ADVANCE

PIGUŁA 'NIUSÓW'

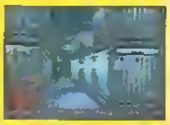
W bieżącym wydaniu "Kącika " nawsy bardzo techniczne - cóż, to jakos się złożyło, a ile przez cały rok było a czym pisac, tak teroz troszkę ucichła i prawdopodobnie dopiero tuz przed Świętami zasypani zostaniemy masą nowych informacji na temat naszej konsolki. Nie oznocza to jednak, że przestały ukozywac się dobre gry - w tym numerze opisujemy kilka prawdziwych perełek, a to przecież dopiero czubek góry lodowej - tuz przed zomknięciem numeru zdązyło ukozoc się parę hitow, m in MK OEADLY ALLIANCE i TOMB RAIDER, tymczasem Japonczyry pogrywają już w odświezonego Kirby'ego i nowe Pokemony. Ludziska, do kansol! [KILu]



Podczas gdy japonscy Gracze juz od kilku tygodni cieszą się najnowszą częścią Pokemanow (premiero odbyła się 21 XI), reszta świata musi cierpliwie czekoc. NINTENDO po informowało, ze amerykoesko wersja gry trafi na rynek 17 marco 2003 i podobnie jok w KKW dostępna będzie w dwoch odsłonach Ruby i Shoppire Edition. Tradycyjnie już jedynym sposobem na zdobycie wszystkich 351 Pokemonow będzie wymiana, szkoda więc, ze 'N' nie pomyśloło o posiadaczach poprzednich części gry, z którymi niestety nie będzie można się linkowac. Oata premiery gry w Europie nie została jeszcze ustalona. [KILu]



Wielu z Was słyszało z pewnością o Super Game Boy (1994) specjalnej przejściówce pozwalającej posiadoczom SNES-a na korzystanie z cartow przeznaczonych do GB (w 1998 na rynek trafił SGB2 z dodaną obsługą kabla LINK i gier z GBC). W 1998 roku posiadocze N64 dostali dziołający na nieco innej zasadzie GB64/Transfer Pak (to dzięki tej przystawce można było umieścić w PERFECT DARK własną twarz), teroz natomiast NINTENDO zapowiedziało wypuszczenie Game Boy Player - zestawu podobnego do przeznaczonego wyłącznie dla developerow i prosy Wide Boy Advance (stworzony przez Intelligent Systems sprzętowy emu GBA dla N64), lecz oferującego nieco więcej. GBP to przystawka umożliwiająco uruchamianie gier z GB/GBC i GBA na GaCku. Urządzenie pozwala no grę przy pomocy klasycznego podo bądź podłączonego do konsoli Advance'a, wykorzystuje tez możliwości sieciowe handheldo (Multiplayer). Jako że GB Player korzysto z innego portu, niz adapter sieciowy, będzie można w przyszłości używać obu tych urządzeo jednocześnie. Przystawko współpracuja też oczywiście z e-Readerem. Premiero zestawu ustalono zostało no marzec (Japonio) i maj (USA) 2003, ceno nie jest jeszcze znane. [KILu]



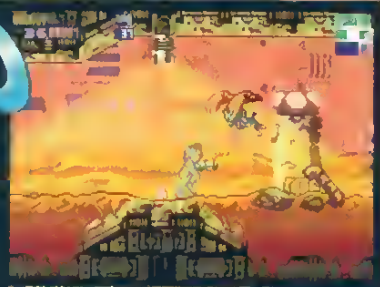
RAYLIGHT (www.raylight.it) - twórco słynnego silniko BlueRoses (WING COMMANDER PROPHERCY) - nie ustoje w prococh nad ulepszeniem swojego dzieło. Zaprezentowane ostotnio demonstrocje pokozują m.in. sceny przywodzące na myśl pierwszą część MGS-a, V-RALLY (pełne 3D) i WAVE RACE. Warto przypomnieć, iż engine ów rusza do 16 tys. polygonow/s i oferuje takie "featuresy" jak morfing, animacja szkieletowa, systemy cząsteczkowe, rozne rodzaje mapowania tekstur i wiele innych. Pierwsze gry włoskiego teamu - wspomniany WC PROPHERCY i konwersja amigowego WINGS - ujrzą światło dzienne jeszcze przed Świętami, na początku 2003 roku do sprzedaży trafi natomiast R-Type III. Szkoda tylko, że tak duża część gier na GBA to albo demonstracje engine'u (V-RALLY 3) albo zwykłe konwersje (głównie ze SNES-a). Czyzby wykozonie się odrobiną inwencji było aż tak trudne? [KILu]



SLAM DUNK STREETBALL jest pierwszym projektem włoskiego teamu PROGRAPH RESEARCH. Będzie to typowa, oldschoolowa koszykowka uliczna "3 na 3" wzorowano na NBA JAM, z bardzo doprocowaną grofiką (szczegółowe, bogato animowane tła, cienie i przezroczystość, ponad 350 klatek animacji na postać), 15 teamami do wyboru (kozdy zawodnik posiado własne zagrania specjalne) i kilkoma trybami gry (w tym przerywany animowanymi sekwencjami Story i oczywiście Multiplayer). Gra - szczególnie w porownaniu do kiepskiego NBA JAM 2002 - zapowiado się niezle, choć doprocowania wymago animacja i SI zawodników. Oata premiery nie zostało jeszcze ustalono. [KILu]

METROID FUSION

Samus, nie mogę Ci dać "10";)



Utworzony w 1986 roku INTELLIGENT SYSTEMS jest jednym z najzdolniejszych i najbardziej zasłużonych dla NINTENDO teamów. Część z Was kojarzy go zapewne z ADVANCE WARS, MARIO KART i PAPER MARIO, mało kto wie jednak, iż ten niezbyt u nas znany zespół tworzył już kilkanaście lat temu (jeszcze jako część R&D1), wypuszczając gry uznawane do dziś za najlepsze w swoim rodzaju. Niezmiernie ucieszyłem się więc, gdy okazało się, że za czwartą część METROID odpowiadać będzie grupa, która serię tę powołała do życia. Kilkanaście miesięcy ciężkiej pracy nie poszło na marne - nowy M. w niczym nie ustępuje świetnym poprzednikom, a pod wieloma względami je wyprzedza. Akcja gry dzieje się tuż po wydarzeniach z SUPER M., kiedy to ciało wracającej na SR388 Samus zostaje przez tajemniczego pasożyta. Chcąc uniknąć śmierci i jednocześnie wyeliminować związane z intruzem zagrożenie, nasza bohaterka postanawia przeniknąć do stacji badawczej z zamiarem oczyszczenia jej zainfekowanych obszarów. (...) W poprzednich częściach zabawie towarzyszyło uczucie osamotnienia, zagubienia. W MF nie jest już ono tak odczuwalne, gdyż podczas wędrówki co jakiś czas dostajemy wyraźne rozkazy mówiące nam co zrobić, dokąd się udać. Nie psuje to jednak klimatu, pozwala za to lepiej zagłębić się w fabułę i czyni akcję bardziej dynamiczną (oj tak!). Gra nie jest też przez to łatwiejsza - eksploracja wciąż jest BARDZO ważnym elementem zabawy, mimo posiadania mapy nie raz przyjdzie nam błądzić po korytarzach w poszukiwaniu ukrytego przejścia (design lokacji jest jedną z najmocniejszych stron nowego METROIDa). O nudzie nie ma jednak mowy - pozwolą nam o niej zapomnieć zainfekowani, owadopodobni mieszkańcy planety, źródło amunicji, sił witalnych i nowych broni/umiejętności (bossowie) naszej heroski. Wyważony poziom trudności i bardzo dobrze rozwiązany system save'owania, świetna oprawa, głębia i niezwykła dbałość o detale to elementy, które trudno znaleźć w grze w takim znacznie więcej. Kolejne dzieło NINTENDO obok którego nie sposób przejść obojętnie.□ [KILu]



GAME BOY ADVANCE **WERDYKT**
NINTENDO ACTION-ADVENTURE

9 8 9

dopracowane w każdym calu | ja chcę więcej!

PERYFERIA: 1 GRACZ, KABEL GBA GCN

9+

SOCCER KID



Moda na odgrzewanie starych kotletów nie ustaje. Niektóre konwersje wypadają lepiej, inne gorzej. Do tych lepszych, choć nie rewelacyjnych należy pozycja wydana w 1994 roku na Amigę - SOCCER KID.

Głównym bohaterem gry jest zapalony kibic piłkarski. Nasz młodzieniec całymi nocami przygotowywał się do kolejnych mistrzostw świata, kiedy to dowiedział się, iż skradziono... Złotą Nikę, bez której przecież nie mogły odbyć się MŚ. Zarzucił więc pod "pachę" swoją ukochaną futbolówkę i ruszył w poszukiwanie tego najcenniejszego trofeum. A droga wcale nie jest krótka... Musi przemierzyć prawie wszystkie kontynenty, zwiedzając najbardziej charakterystyczne miejsca dla każdego z nich.

Gra jest typowym, ale dosyć oryginalnym przedstawicielem rodziny platformerów, gdzie obowiązuje jedyna słuszna zasada: do przodu, do celu. Przed bohaterem staje horda mniej lub bardziej olekanych przeciwników (ludzie, zwierzęta), których bez trudu może powalić mocnym "wolejem". I właśnie ten element gry stanowi największą atrakcję. Soccer Kid zna doskonale swój fach i potrafi wyczyniać z piłką prawie wszystko - żongluje niczym Pele, z główki trafia do kosza jak za dobrych lat Rodmon, a w kryzysowych sytuacjach jest w stanie zmienić się w Gagarina i mocnym odbiciem zahaczyć o orbitę;). Grafika, mimo upływu lat, nadal bardzo cieszy oko. Ładne tła, duże i dosyć dobrze animowane postacie zadowolą nawet tych najbardziej wybrednych. Muzyka w stosunku do oryginału prawie nie uległa zmianie, w tle wciąż pogrywają te same "wesołe" "mody", tylko że lekko podrasowane na potrzeby GBA.

Jeśli nigdy nie miałeś okazji zagrać w SOCCER KID, to polecam bez wahania, a jeśli już grałeś... to zapewne z miłą chęcią powrócisz do tego tytułu.□ [skizo]

GAME BOY ADVANCE **WERDYKT**
TELEGAMES PLATFORMÓWKA

7 7 8

wysoka grywalność | to już było na Amigę

PERYFERIA: 1 GRACZ

7+

Piła

colin mcrae rally 2.0

model jazdy ponad wszystko

Mniej lub bardziej udanych rajdów było już na GBA kilka, żaden jednak nawet po części nie oddawał wrażeń towarzyszących prowadzeniu prawdziwego pojazdu. COLIN MCRAE RALLY 2.0 może nie wprowadza w tym temacie rewolucji, oferuje jednak najlepiej odwzorowaną fizykę spośród wszystkich dostępnych na Advance'a wyścigów. Zacznijmy jednak od początku - pierwsze wrażenie jest bardzo pozytywne. Wygląd menu, dostępne tryby, dźwięki i głos pilota... wszystko przeniesione żywcem z pierwowzoru, w który z pewnością grałiście, daruję więc sobie wyliczanie. Też o rzeczy można ustawić w aucie, czy jak ciekawie rozwiązano sprawę naprawy uszkodzeń. Powiem tylko - jest nieźle, jak na przenośną konsolkę wręcz rewelacyjnie. Równie



pozytywne odczucia wzbudza system jazdy. Dzięki temu że auto jest bryłą 3D, konsola może na bieżąco obliczać jego pozycję w my - cieszyć się dość



naturalnymi reakcjami. Szkoda, że w parze z przyjemnością z jazdy (nb. naprawdę czuć różnicę w prowadzeniu poszczególnych aut i jeździe po różnych nawierzchniach) nie idzie grafika - otoczenie jest bardzo proste, rytuje też zauważalny pop-up i blisko rysująca się trasa. Cóż, COLIN 3 na duże konsole też nie szokuje oprawą. Warto dodać, że gra posiada tryb Multiplayer dla czterech. Graczy wymagający tylko jednego kartridża - brawo SPELLBOUND! Podsumowując, CMR2 0 to solidny produkt który jednak nie każdemu przypadnie do gustu. [KILu]



GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** UBI SOFT RAJD

6 7 8

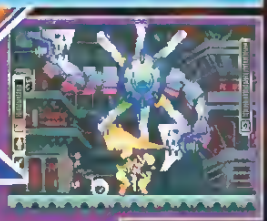
ciekawy system jazdy | "płaskie" trasy

8

PERYFERIA: 1-4 GRACZY (SINGLECARTRIDGE)

MEGAMAN ZERO

więcej niż zero



Opływamy w bieżącym numerze PE, METROID niewątpliwie jest grą nadzwyczaj udaną. O ile jednak w USA seria ta od zawsze święciła triumfy, tak w Japonii nigdy nie mogła wygrać z dominującym znanym i u nas dziełem od CAPCOM, mianowicie MEGAMAN'em. Na GBA pojawiło się już kilka gier z tej serii, jednak dopiero ZERO pokazuje, iż czasy świetności Rockmana nie minęły bezpowrotnie. Gra jest - podobnie jak METROID - dwuwymiarowym scrollowaną strzelaniną, o ile jednak tam podstawową rolę odgrywała eksploracja, tak tutaj nacisk położono na prostotę (nasz bohater nie posiada np. takiego wachlarza ruchów, jak Samus) przez większość czasu eksterminujemy się na ekranie hordy przeciwników zgodnie z zasadą "byle do przodu", odrobiny strategii wymagają jedynie potyczki z bossami, ew. rozporządzanie zbieranymi podczas zabawy Cyber-Elfami zwiększającymi m.in. nasze możliwości. Jak to w grach CAPCOMu bywa poziom trudności wyżyłowany został do granic możliwości - zdarza się, że daną planszę powtarzać musimy po kilka(naście) razy, gdyż pod sam jej koniec niespodziewanie straciliśmy życie. Frustracja i rzadko Save'y są na pewno wadami dla przeciętnego Gracza, taka jest jednak specyfika serii i wszelkie odstępstwa mogłyby zawieść fanów capcomowskiego hitu. Jedyną prawdziwą wadą MZ, w tym układzie zwalniająca czasem animacja - rzecz raczej niespotykana w przypadku gier tego typu. Mimo to MEGAMAN ZERO jest 'must have' dla wielbicieli serii, dla pozostałych bardzo dobra strzelanka, która pechowo ukazała się w tym samym czasie, co METROID



GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** CAPCOM ACTION-SHOOTER

8 7 9

niestanna akcja | mało savepointów

8+

PERYFERIA: 1 GRACZ



GAME BOY ADVANCE

PIGUŁA 'NIUSÓW'



We wrześniu 2000 roku w materiałach prasowych Ericssona pojawiła się informacja na temat Red Jade - nowej przenośnej platformy do gier, tworzonej przez skandynawskiego wytwórcę urządzeń IT, na którą firma przeznaczyć miała 7 mln. USD. Niestety, prawdopodobnie ze względu na zbliżającą się premierę GBA firma nie znalazła inwestora i projekt upadł... by teraz znów się odrodzić. Konsola Ericssona posiadać ma 64-bitowy procesor o wydajności stawiającej ją pomiędzy PSOne a N64, układ wspomagający przetwarzanie grafiki 3D, ekran TFT o wysokiej rozdzielczości, akumulatorowe zasilanie i wsparcie dla technologii Bluetooth. Gry ściągać będziemy ze specjalnych serwerów bezpośrednio do 'nie ulotnej' pamięci urządzenia. Przewidywana cena - poniżej 100S, przy kosztach produkcji przekraczających 200USD. Prawdopodobna data premiery - 2003 rok. [KILu]



Odpowiedzią na ogłaszane przez Ericssona plony wznowienie projektu "Red Jade" jest N-Gage - połączenie telefonu komórkowego z konsolą do gier przygotowywane przez patentata na rynku telefonów komórkowych, Nokię. Przypominające GBA, wyposażone w kolorowy wyświetlacz urządzenie bazuje na aparatach z serii 6xxx i działa pod kontrolą systemu operacyjnego Symbian. N-Gage oferuje oczywiście możliwość gry online (moduł Bluetooth lub w przypadku większych odległości sieć komórkowa - wiele wskazuje na to, iż tego rodzaju rozrywka online w przyszłości będzie równie popularna i dochodowa, jak dziś wysyłanie SMS-ów). Nokia bardzo powoli podchodzi do zmonopolizowanego przez NINTENDO rynku handheldów i w przyszłości sama zamierza zająć się produkcją i dystrybucją oprogramowania, na razie jednak opracowywaniem gier zajmie się SEGA. Premierę systemu zapowiedziano na luty 2003. [KILu]



GMX Media zapowiedziało wydanie gry będącej połączeniem platformówki i chodzonego mordobicia z elementami RPG. W KIEN, bo taki tytuł nosi wytwór GMX, wcielamy się w rolę wojownika Kjona lub kopłonki Elendel i wskakujemy w średniowieczny, pełen magii świat podzielony na 23 zróżnicowane lokacje. Ambicją producenta jest stworzyć jedną z najlepszych gier na GBA spośród wszystkich tytułów, jakie ukażą się w przyszłym roku (nie ma to jak umieć zachwalić swoje dzieła). O prawdziwości tych słów przekonamy się wiosną 2003. [KILu]



Nad swoim 'endżinem' ciężko pracuje też POCKETEERS (www.pocketeers.com), do niedawna znany jako AGB GAMES. Zespół zmienił nazwę po otrzymaniu statusu oficjalnego developera NINTENDO, już niebawem możemy się więc spodziewać pierwszych oficjalnych zapowiedzi gier stworzonych przy użyciu technologii Pocketeers. A jest na co czekać... pozostaje zresztą na nie wymagający chyba komentarza, najnowszy screen z jednego z technicznych demek. [KILu]

DOOM

przedsionek piekieł v.1.2

Wydany w 1994 roku DOOM 2: HELL ON EARTH można by równie dobrze nazwać mission packiem, gdyż na dobrą sprawę nie wniósł do serii niczego za wyjątkiem 34 nowych map. Mimo to gra została przyjęta bardzo ciepło, być może ze względu na swoją brutalność, kontrowersyjność, doskonałą jak na tamte czasy oprawę, czy po prostu sporą grywalność. Dobrych FPS-ów na GBA nie brakuje, producenci starają się jednak na siłę uatrakcyjnić zabawę wprowadzając co raz to nowe elementy, co często psuje końcowy efekt. Spośród wszystkich gier tego typu, omawiana wyróżnia się swą prostotą i "retrofilmowością" - czymkolwiek tak dziwnym by to nie rzadzilo spotykanymi w grach. Doom charakteryzuje jeszcze jeden element: niezwykle ciężki klimat. Lokacje przepełniają symbole kojarzące się z satanizmem (w gruncie rzeczy niesłusznie, gdyż np. pentagram biały jest symbolem ochronnym), a naszą wędrówkę umila posępna muzyka. Parę słów o wykonaniu - w stosunku do poprzedniej części nie zmieniło się wiele, grafika wciąż robi wrażenie (lepsze tekstury), a animacja czasem zwalnia (choć już nie w takim stopniu). Słowem - dobra konwersja świetnej gry, polecam ze względu na klimat. [KILu]



GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** ID/ACTIVISION FPS

8 8 8

klimat i grywalność | to tylko mission pack

8+

PERYFERIA: 1-4 GRACZY (MULTICARTRIDGE)

Piła

Kącik SPORTOWY



Jesień zagościła na dobre, rozchorowałem się, ale z nadzieją wyczekuję dzisiejszego wieczoru - może nasi w meczu z Danią pokażą się z dobrej strony? Chyba sam w to nie wierzę... (...) No tak. Spotkanie właśnie się skończyło i już nawet niewazne, że dostaliśmy 0:2, ale styl, w jakim przegraliśmy, był doprawdy niesamowity - ani jednego celnego strzału na bramkę! Ech, szkoda nerwów, niech Boniek myśli przez zimę, kogo by tu jeszcze powołać do kadry - proponuję trzecią ligę, stamtąd jeszcze chyba nikogo nie testował. Hmm. (...) Proszę, apeluję, krzyczę, a Wy nic! Nowych materiałów odnośnie PES2 otrzymałem niewiele, w dodatku większość z tego co dotarło jawnie skopiowane zostało z ogólnodostępnych w Necie FAQ-ów, więc nie będę się nawet silił na komentarz. W bieżącym wydaniu "Kącika..." kontynuacja poradnika do WE6/PES2, a od następnego numeru... Koso wysunął pomysł publikowania strategii dla poszczególnych drużyn. Na pierwszy ogień pójdą te opracowane przez nas, przy czym już teraz apeluję o podsyłanie swoich ulubionych ustawień i formacji. Najlepsze prace nagrodzimy! Ponadto przysyłajcie wrażenia/przemyślenia/porady związane z Master League - tę ostatnią potraktuję bardzo szczegółowo w następnej odsłonie naszego "Kącika...". Tymczasem będę już leciał, za kilka dni zaczynają się emocje związane z Adasiem... Aha, za miesiąc pojawi się większa rubryka z bramkami do ISS/PES, bo podesłaliście całkiem sporo przesyłek. (shivek)

PS: Jeśli ktoś potrzebuje pełne, oryginalne składy do PES2 na Szaraka bądź PS2, zapraszam na maila.

PS2: "Moja" Wisła rozjechała Parmę! Ha! Teraz "tylko" rozjechać Schalke...

Kontakt: shiva@pexendrome.pl, 0692 743 426, listownie na adres Redakcji z dopiskiem "Kącik sportowy"

Thanks to: Olejnik, Mały z Dąbrówki, Andrzej Markowski (nie jestem tego w stanie uczynić z przyczyn technicznych - za mało miejsca), Jonasz, Loobek i Adam Topek (trafiłeś!).

LIGA ISS-A

Aktualna Tabela:

1. GOPA	27m.	21-5-1	76-22	68 pkt.	(+54)
2. Kostecki G.	29m	20-7-2	84-39	67 pkt.	(+45)
3. Prędki B.	27m.	19-3-5	80-40	60 pkt.	(+40)
4. Dudzicz B.	28m.	17-6-5	85-41	57 pkt.	(+44)
5. Borkowicz S.	27m.	18-3-6	62-35	57 pkt.	(+27)
6. Sobel A.	28m.	17-3-8	90-62	54 pkt.	(+28)
7. Polok M.	23m.	17-2-4	70-40	53 pkt.	(+30)
8. Komisarczyk T.	24m.	15-4-5	71-35	49 pkt.	(+36)
9. Herman R.	23m.	15-4-4	74-42	49 pkt.	(+32)
10. Banasiewicz B.	24m.	15-3-6	51-29	48 pkt.	(+22)
11. Rusek K.	27m.	13-7-7	63-47	46 pkt.	(+16)
12. Kołodziej M.	21m.	14-3-4	66-32	45 pkt.	(+34)
13. Viruss	25m.	13-4-8	64-59	43 pkt.	(+5)
14. Sobel B.	28m.	12-6-10	77-66	42 pkt.	(+11)
15. Basak K.	29m	12-6-11	68-57	42 pkt.	(+11)
16. Koszubo O.	20m.	13-2-5	64-38	41 pkt.	(+26)
17. Pandyra P.	27m.	11-8-8	69-51	41 pkt.	(+18)
18. Jakacki P.	28m.	12-4-12	67-64	40 pkt.	(+ 3)
19. Surma M.	17m.	10-3-4	46-25	33 pkt.	(+21)
20. Łabuś O.	25m.	10-1-14	47-55	31 pkt.	(- 8)

Pierwsza edycja naszej Ligi ISS-a zbliża się ku końcowi, w zasadzie zostało nam jeszcze tylko jedno spotkanie, podczas którego rozegrane zostaną wszystkie zaległości związane z nieobecnością kilku Graczy podczas wybranych kolejek. Sam zostałem pozbawiony możliwości gry podczas ostatniej, z uwagi na chorobę - duże podziękowania dla GOPY za poprowadzenie rozgrywek. Sytuacja w tabeli jest już bardzo klarowna, szanse na mistrza teoretycznie ma jeszcze Maciek Polok, przy czym tak naprawdę chyba już dziś można składać gratulacje na ręce GOPY. Hmm, ostatni mecz rozgrywać będzie on... ze mną, postaram się dokonać niemożliwego i urwać mu punkty (średnio w to wierzę:). Tymczasem już myślimy o drugiej edycji Ligi, a także o ogólnopolskim turnieju w PES2. Trenujcie formę, zaraz na początku nowego roku być może uda się dopiąć celu. Szczegóły w następnym wydaniu "Kącika...". Uwaga, ostatnie spotkanie rozgrywamy 15 grudnia, tradycyjnie punkt w południe. Liczę na to, że pojawią się wszyscy, niezależnie od tego, czy mają jeszcze szanse poprawić swoje miejsce w tabeli, czy nie. Chodzi przecież o grę i sportową rywalizację - liczę na Was, bo [illegible] dość upierdliwie walkowerów;). Ave!

ISS NA XBOXA?

ESPN MLS EXTRATIME 2002 - pod takim tytułem wypuściło KONAMI w Stanach Zjednoczonych piłkę nożną hulającą na engine'ie WINNING ELEVEN. Gra zastakowała już mały kawałek czasu temu GuCka oraz Xboxa, ale dopiero teraz dane mi było ją dorwać - nie jest jednak czystym portem gry KCET-u, z racji kilku wyraźnych zmian w rozgrywce. Prawię mówiąc, trudno to oddać słowami - znacznie wolniejsze tempo rozgrywania akcji (coś jak w naszym PES-ie), troszeczkę bardziej arcade owe, prawie zawsze dokładne podania oraz znacznie ułatwione strzały. Ot, taki produkt dla Amerykanów, określających kopaną piłkę nożną mianem "soccer"... Za port odpowiada oddział KONAMI zlokalizowany w Honolulu - dokładnie ten sam, który konwertował wcześniej gry z serii EXTRATIME na Szaraka. Edycja 2002 ma licencję ESPN, dzięki czemu komentują goście z tej stacji: Luis Tapia oraz Jack Edwards. Wniosek? Jeśli szukasz fajnej gały na Xboxa bądź GCN-a, polecam ewentualny import, bo przecież PAL-owym ISS2 nie ma sobie co głowy zawracać. A nie zanosi się, by w Europie okazało się [illegible] maszynkę Big N bądź MICROSOFTu konwersja PES2 - mimo wcześniejszych plotek jakoby coś takiego miało nastąpić. (...) PS: Godzinę walczyłem z ustawieniami na padzie, niezależnie od wersji - katastrofa, jednak przyzwyczajenie do Dualu jest ogromne i tylko na nim da się grać w naszą ukochaną serię;).







TONY HAWK'S PRO SKATER 3

W bieżącym numerze zamieszczam ostatnią notowanie wyników do THPS3. Zaszły drobne zmiany: Maciek Dominski dostarczył kolejne rekordy, czego efekt zobaczyć możecie poniżej. W związku z ciągle zmniejszającym się zainteresowaniem tą rubryką wyrzucam ją z "Kącika...", pozostaje mi tylko czekać na Wasze osiągnięcia z najnowszej, czwartej odsłony gry. Już teraz ogłaszam, że przyjmuję rekordy zapisane WYŁĄCZNIE na tasmach widea - nagrany być musi cały przejazd, tak kym widział czy wszystko odbyło się bez sztuczek i kodów. Tradycyjnie zmagania dzielimy na te "za całość" oraz za jeden trik. Pamiętajcie, by dołączyć kopertę zwrotną i znaczki w celu odesłania kasety, nie zapominajcie też o podaniu adresu zwrotnego, co zdarza się wcale rzadko.

Rekordy za "całość"		
FOUNDRY	15,961,520	Maciej "Doman" Dominski, Krakow
LOS ANGELES	16,032,095	Grzegorz "Grego" Kuchnia, Nowy Sącz
RIO OE JANEIRO	43,890,387	Maciej "Doman" Domiński, Krakow
SUBURBIA	17,994,451	Maciek Witkowski, Starg. Szczeciński
SKATER ISLAND	16,680,363	Dariusz "Zorro" Wróblewski, Chełm
AIRPORT	25,479,900	Grzegorz "Grego" Kuchnie, Nowy Sącz
CANAOA	19,050,201	Adam "Topola" Topolski, Warszawa
TOKYO	27,100,790	Maciej "Doman" Domiński, Kraków
DOWNHILL	11,120,540	Adam "Topola" Topolski, Warszawa

Rekord ze jeden trik		
FOUNDRY	11,879,285	Maciek Witkowski, Starg. Szczeciński
LOS ANGELES	12,800,580	Maciej "Doman" [illegible]
RIO DE JANEIRO	25,482,933	Grzegorz "Grego" Kuchnia, Nowy Sącz
SUBURBIA	15,511,860	Maciek Witkowski, Starg. Szczeciński
SKATER ISLAND	15,060,478	Maciej "Doman" Domiński, Kraków
AIRPORT	17,583,150	Dariusz "Zorro" Wróblewski, Chełm
CANADA	19,869,496	Maciej "Doman" Domiński, Kraków
TOKYO	19,981,636	Dariusz "Zorro" Wróblewski, Chełm
DOWNHILL	8,950,790	Maciej "Doman" Domiński, Kraków

TELEXTREME

Hmm, złośliwość rzeczy martwych, pech, a może po prostu zwykły zbieg okoliczności? Zmiany w firmie, wymiana operatora, a co za tym idzie - wylogowany z sieci na kilka dni telefon, nie pozwoliły na kompletne przeprowadzenie i dokończenie konkursu sprzed miesiąca. Żeby wyrównać szanse wszystkim (część odpowiedzi, poprawnych, dotarła do mnie jeszcze przed wylogowaniem numeru tel.) ostatni już raz przerzucam pytanie na bieżący miesiąc - z uwagi na ten fakt nagrod przyznam dwa razy więcej niż wcześniej planowałem. Look at this:

„KTÓRA GRA, JAKO PIERWSZA MIAŁA WYKUPIONĄ LICENCJĘ ZAWODOWEJ (DOWOLNEJ) ORGANIZACJI SPORTOWEJ?"

Na poprawne i niepoprawne odpowiedzi czekam do dnia 20 grudnia. Dzwonić lub SMS-owac (to najprostszy sposob, pamiętajac tylko by podac możliwie jak najbardziej zwięzłe odpowiedz, imię, nazwisko oraz pełny odres) można na NOWY numer telefonu **0692 743 426**. Uff.

Piła

PORADNIK DO WE6/PES2, KOPNIĘCIE DRUGIE

Kontynuuję zestaw porad i przemyśleń związanych z najnowszymi odsłonami piłkarek KCET, podziękowania się głównie w kierunku Czytelnika legitymującego się pseudonimem Młody-san, wraz z którym w tym miesiącu omówię kilka technicznych niuansów związanych ze sterowaniem, a także wrzucamy uzupełnienie w postaci porad przy wykonywaniu stałych fragmentów gry. Zresztą nie tylko, zapraszam! Aha, na początek mała poprawka do informacji sprzed miesiąca: przekładankę wykonuje się oczywiście waskając dwukrotnie (a nie trzykrotnie - choć tak też można) "L1". Krótką przekładankę: dwukrotnie "R2" o nie trzy razy "R2". Zaczynamy



Na początek użycie klawisza "R2" i podania po ziemi. Pisałem już wcześniej, że gdy podając "▲" lub "L1+▲" będziemy jednocześnie trzymać "R1", to piłka będzie podana nieco bardziej do przodu. Jak się okazuje, na zachowanie piłki ma też wpływ czy trzymamy "R2" podczas podania, czy nie. Kiedy podajemy samym "▲" piłka często leci za bardzo 'na górę' albo 'na dół' od zawodnika i jest on zmuszony zmienić kierunek biegu, aby do niej dotrzeć. Kiedy podamy "R2+▲" piłkarz będzie starał się podać tak, aby adresat podania nie musiał zmieniać kierunku biegu. Schemat na załączonym powyżej obrazku. Oczywiście zmienni się to nie uda (zależy od sytuacji), ale kiedy podającego zaatakuje, albo nie jest w niewygodnej pozycji, zazwyczaj działa. Można też dodać do tego efekt "R1", czyli piłka po zagraniu "R1+R2+▲" będzie podana bardziej przed zawodnika, przy czym tutaj trzeba uważać aby nie długo nie trzymać "R1+R2", ponieważ uzyskamy nad nim pełną kontrolę i ono będzie nie automatycznie biegł do piłki. Należy więc lekko klepnąć "R1+R2+▲". Tyle jeśli chodzi o podania po ziemi. Pozostaje jeszcze kwestia podań górą: trzymając klawisz "R2" podczas tułaczego zagrania sprawimy, że piłka będzie uderzona w sposób nieco bardziej "miękki", wyżej, będzie leciała w powietrzu wyraźnie wolniej i dłużej. I dzięki się zauważyć, że nie leci ona prosto do adresata, ale zależnie od siły podania - mniej więcej przed niego. Warto to sprawdzić i opanować.

Jeżeli zamiast zwykłego "L1+▲" użyjemy "R2+L1+▲", to podanie w tempo górą będzie wyglądało analogicznie jak w poprzednim przypadku (czyli "R2+▲"), tylko nie będzie wbijane... górą. Można jeszcze tą kombinację rozszerzyć o "R1", czyli "R1+R2+L1+▲" (sic!), tak aby piłka leciała bardziej do przodu i nieco wyżej. Generalnie rzecz biorąc poszerzenie podań o klawisz "R2" (oprócz zwykłego podania klawiszem "X", tutaj nie jestem pewien) sprawdza, że zagrania te są bardziej dokładne. Należy ich używać, kiedy obok naszego zawodnika - do którego adresujemy podanie np. w tempo z użyciem "▲" - jest jeden lub dwóch obrońców przeciwnej drużyny. Jeżeli użyjemy wtedy samego "▲", najprawdopodobniej dokonamy przejęcia podania. Samego "▲" należy używać, kiedy zawodnik do którego podajemy wychodzi na czystą pozycję i ma dużo miejsca z przodu. Podanie to jest mniejsze niż w przypadku "R2+▲", ale mniej dokładne. Podając na skrzydle prawie zawsze używam "R2+▲", bo w przypadku samego "▲" podanie jest bardzo często za mocne i wychodzi na out. Nie spodziewajcie się jednak, że podanie przy użyciu "R2" będzie zawsze idealne, nie ma lekko.

Czas na dośrodkowanie. Wszystkim się chyba podobają mocne, ostre bite wrzutki na pole karne w WE6. Czasem jednak przydałyby się dośrodkowania nieco słabsze - i to z pomocą przychodzi nam klawisz "R2". W kombinacji "R2+●" futbolówka zostanie posłana bardziej miękko, parabola lotu będzie wyższa i piłka leci wolniej. Przypomina to dośrodkowanie z polskiej ligi" znane z PES i PES2). Uwaga! Stosując ten manewr w PES2, efekt jest... odwrotny. Udało mi się dzięki temu posłać piłkę znacznie mocniej, uderzoną zostaje szybciej i leci niżej. Nie jest to niemal ideał z WE6, ale daje radę. Kolejny element gry, dalekie podanie w stronę pola karnego. "R2+L1+●" - piłka będzie leciała wolniej, wyżej i dłużej. I właśnie tylko w taki sposób opłaca się, mam zdaniem, używać tego zagrania, bo przy normalnym "L1+●" piłka podawana jest najczęściej za mocno i zanim nasz napastnik do niej dotknie, dotoczy się do pola karnego i padnie łupem bramkarza. "R2+L1+2x ●" - analogicznie, tylko: mniej i raczej bezpośrednio do napastnika niż na dobieg. "R2+L1+3x ●" - analogicznie, ale po ziemi.

Rzuty wolne i rożne. Zastosowanie "R2+●" - futbolówka zostaje uderzona nieco łżej, parabola lotu jest wyższa, piłka leci wolniej, dłużej oraz - jeżeli dodamy podkręcenie - zostaje mocniej podkręcona: Fajnie wygląda dośrodkowanie z rogu, kiedy siłę przekroczy "kreskę" i dodamy owo podkręcenie. Można w ten sposób sprawiać bramkarza do wyjścia z bramki i to wykorzystać. Szczególnie kiedy dośrodkowuje np. Beckham czy zawodnik o zbliżonych umiejętnościach. "↑+R2+●" - analogicznie, tylko mżej. "↓+R2+●" - analogicznie, tylko po ziemi. Ta była podania z wolnego/rożnego. A co ze strzałami? Niestety, nie zauważyłem różnicy, ale Ballack strzelił mi kiedyś takiego gola pod poprzeczkę z rzutu wolnego (mniej więcej przy "kancie" pola karnego), że Seaman się nawet nie ruszył, więc może "R2" podwyższa parabolę lotu (?)... Możliwe też, że piłka będzie lepiej podkręcona. Teoria, bo w praktyce różnie to wygląda. Może mały hint, jak najlepiej ustawiać się do strzałów: kiedy uderzasz zza pola karnego, najlepiej zwrócić się twarzą do miejsca gdzie będziemy strzelać. Zwiększy to szanse na gola. Należy także pamiętać, aby odwrócić się tak, aby zawodnik strzelał swoją mocniejszą nogą. Jest to BARDZO ważne. Kiedy jesteśmy sam na sam, ważne też jest by przed strzałem zmienić kierunek biegu. Utrudni to znacznie życie bramkarzowi. Czasem warto tak zmienić kierunek biegu, aby być prostopadle do bramki (tworzą do boku boiska), np. kiedy prawoskrzydłowy zawodnik biegnie lewą stroną pola karnego i jest "sam na sam". Jeśli chcemy strzelić w krótki róg bramkarza, to najlepiej jest w ostatniej chwili przed strzałem zmienić kierunek biegu "na ukos" (nie prostopadle!) do krótkiego słupka. Wtedy jest większa szansa, że wpadne. Kiedy strzelamy "R2+■" strzał jest mocniejszy, ale mniej celny.

AI ZAWODNIKÓW

W momencie gdy nasz piłkarz sterowany jest przez konsolę (to znaczy kiedy nie przełączymy się na niego, nie ma nad nim "żółtych"), zachowuje się jakby grał w drużynie podwórkowej. Np. kiedy futbolówka jest odbita od kogoś i aż się prosi, żeby ruszył do bezpośredniej piłki, na będzie zachowywał się jak kretyn - odwraca się od piłki albo biegł prosto jak gdyby nigdy nic - dopóki się na niego nie przełączymy, ale o zmianie zawodnika już pisałem wcześniej; trzeba kilka razy nacisnąć "L1" zanim w końcu się na niego przełączyć. Problem w tym, że wtedy jest już z reguły za późno. Aha, sytuacja taka jest nad wyraz widoczna w WE6, w PES2 znacznie poprawiono SI zawodników, choć też w jej kwestii...

DOCHODZENIE ZAWODNIKÓW DO PIŁKI

Wyobraź sobie sytuację, in np. Beckham atakuje prawą (mniej więcej na środku boiska) stroną, mając Heskeyów środku; i podajesz do niego za pomocą "L1+2x ●" Piłka podana jest jednak za mocno i mija Heskeya zmierzając ku drugiej stronie boiska. Co zrobił Heskey? Było od razu widać, że we dojdzie do tej piłki i od razu mógł bec na skos do góry (wtedy by przegł), ale na uły czas biegnie jak zahipnotyzowany w stronę piłki i dopiero kiedy go minie, zmienia kierunek próbując do niej dobiec, ale... wtedy już jest za późno. Za późno, bo obrońca, który biegł koło niego, jest już znacznie bliżej futbolówki. Niestety, takie sytuacje mają miejsce bardzo często i są bardzo denerwujące.

PODANIA

Moim zdaniem są trochę za lekkie, bardzo często tracimy piłkę w głupi sposób, ponieważ piłka zostaje podana zbyt słabo, a adresat stoi i czeka na nią, podczas gdy w międzyczasie przejmuję ją bardzo często przeciwnik. Po drugie, piłkorze znowu mo myślą. Czasem aż się prosi, aby podane nie było prosto do zawodnika, tylko trochę w tył bądź w przód, czyli tam gdzie jest wolne pole i większa szansa na to, że przeciwnik jej nie przejmie. Tymczasem zawodnicy w ogóle nie patrzą czy przeciwnik stoi na drodze podania, czy nie, podają "na pałę". Posiłkować się można wprowadzie prawą gałką analogu, tylko że efekt z reguły jest odwrotny do oczekiwanego.

DOJŚCIA DO PIŁKI PO STRACIE

Wyobraź sobie sytuację, in Heskey biegnie z piłką w pobliżu pola karnego przeciwnika. Nagle jakiś obrońca robi wślizg i wybija piłkę, która zmierza w stronę rogu, ale na niego nie wychodzi (albo Heskey strzela i po rykoszecie piłka też zmierza ku rogowi, przy czym widać, że nie wyjdzie za linię) Heskey jednak nie rezygnuje i dochodzi do bezpańskiej piłki. Dośrodkowuje... Ale co to? W polu karnym nie ma ani jednego naszego zawodnika! Co się stało? Kiedy piłka zaczęła zmierzać ku rogowi, reszta naszych zawodników uznała akcję za straconą i zaczęła się COFAĆ! Potrafiłbym zrozumieć, gdyby Heskey wyprzedził w odmiennej chwili obrońcę próbującego dobiec do piłki, ale czasem od razu widać, że dążyć do piłki, a nasi partnerzy jakby tego nie chcieli widzieć i szykują się całą. No i warto w pomnieć jeszcze o tym, co już wcześniej było podawane w "Kącku..." - kiedy bramkarz obroni rzut karny, to 4-5 naszych zawodników już czeka na dobitkę, ale nie ma ani jednego obrońcy, który chociaż próbowałby im przeszkadzać.

To tyle na dziś. Czekamy) na Wasze uwagi i ewentualną polemikę, bądź mne wyłapane w czasie meczy nietuzinkowe zagrania. Jest tego więcej niż można się było spodziewać, głównie PES2 niesie w sobie szereg pozornie nowadecznych zmian nasz ułatkowników.

PES2 BEZ LICENCJI

Jedna z największych bolączek naszej ukochanej serii, to brak pełnych licencji - trzeba się więc posiłkować własnymi ustawieniami) ewentualną edycją nazwisk zawodników. Przygotowałem dla Wos pełną listę prawdziwych odpowiedników wszystkich klubów zawartych w PES2, jak również nazwiska Nolendrów występujących w grze pod idiatycznymi oznaczeniami "Oranges001" itd. Idiotycznymi, ale KONAMI nie chciało ryzykować konfliktu z holenderską federacją piłkorską - SONY miało ostatnio spore kłopoty w związku z zamieszczeniem kilku drużyn klubowych z tego kraju w TIF2003, której recenzję znajdziecie na mea amen w bieżącym numerze. Panowie się ostatecznie dogadali, tylko to "dogadanie się" kosztowało SONY pewnikiem pokaźną somę.

POPRAWNE NAZWY KLUBÓW:

CELT	Celtic Glasgow (Szkocja)
CONNACHT	Glasgow Bangers (Szkocja)
ARAGON	Manchester United (Anglia)
LONDON	Arsenal Londyn (Anglia)
LIGURIA	Chelsea Londyn (Anglia)
EUROPOBT	FC Liverpool (Anglia)
YOBBSHIBE	Leeds United (Anglia)
LAKE DISTRICT	West Nam United (Anglia)
NIGNLANDS	Newcastle (Anglia)
DUBLIN	Astno Villa (Anglia)
CATALUNA	Barcelooo (Niszpania)
NAVARRA	Beal madryt (Hiszpania)
ANDALUCIA	Valencia (Niszpania)
CANTABRIA	Deportivo La Caruna (Niszpania)
PROVENCE	AS Manaco (Francja)
LANGUEDOC	Olympic Marseille (Francja)
NORMANDIE	Paris St. Germain (Francja)
MEDOC	Bordeaux (Francja)
RIJNKANA	Ajax Amsterdam (Holandia)
NOORDZEE	Feyenoord Boterdom (Nolaodia)
FLANDRE	PSV Eindhoven (Holandia)
MARCHE	Inter Madiolao (Włochy)
PIEMONTE	Juventos Turyn (Włochy)
LOMRARDIA	AC Milan (Włochy)
UMRRIA	Lazio (Włochy)
EMILIA	AC Parma (Włochy)
TOSCANA	Fiorentina (Włochy)
ARRUZZI	AS Roma (Włochy)
WEST FALEN	Borussio Dortmond (Niemcy)
ANNALT	Bayern Mauachlum (Niemcy)
BUNB	Bayer Leverkusen (Niemcy)
RHEINLAND	Namburger SV (Niemcy)
PELOPONH	Olympiakos Pireus (Grecja)
RYZANTIN	Galatosaray Istambeł (Turcja)
MARAMARA	Dynamo Bljów (Ukraina)
VALDAI	Sparatak Maskwa (Rosja)
SELVAS	Vasco Da Gama (Brazylia)
MATO GRO	Polmeiras (Brazylia)
PAMPAS	River Plata (Argentyna)
PATAGONIA	Boca Juniors (Argentyna)

POPRAWNY SKŁAD HOLANDII:

Van Der Sar
Strom
F. De Boer
VanRnuckhorst
Reizigar
Davids
Coca
Bletvert
Van Nistelrooy
Overmare
Makoay
Nalland
Meickiet
Nomeo
Van Bommel
Bosvelt
Snodart
B. De Boer
Hasselbaink
Rauma
Van Hooijdonk
Westerveld
Mooas

WINNING ELEVEN 6: FINAL EVOLUTION

Dopiero co dostoismy w Europie PRO EVOLUTION SOCCER 2, czyli part japoaskiega WINNING ELEVEN 6, tymczosem w BBW już na początku grudnia dekiutuje WE6: FINAL EVOLUTION - usprawniana edycja gry. I teraz uwaga: ukoże się nie tylko na PS2, ale rownież na GCN-ai!! No, aa... Z ważniejszych rzeczy: poza kosmetycznymi poprawkami i usprawnieniami zawartymi chodby w PES2, dojdzie opcja on-line. Tak, tak - nareszcie! Tylka że teraz zimny pryszcz - nie chodzi o rozgrywkę przez Internet (dopiero w WE7?), o jedyaie o możliwość ściągania najnowszych składów itd. Będzie też możliwaść ściągnięcia np. nowej fryzury Beckhama, jeśli tylko ten zmieni w rzeczywistosci styl - wiadoma o co chodzi. Poprawiana nieco grofikę, efekty widoc zwłaszcza na trybunach i po pobliczeosci; kardzinj zrożnicowaoa, więcej detali. Dla mole bojko. Coż, nie omieszkam zrobic importo i w następnym wydaniu "Bącika..." polecą szczegoły. Groczam w Europie pozostoje czekac na PES3. Aha, jeszcze jedna: wersja na GaCko ma premierę dopiero 30 stycznia 2003.

NIEOFICJALNY TURNIEJ PRO EVOLUTION SOCCER 2!!!

Wsz. zainteresowanych proszę poinformować, iż prawopodobnie już w lutym 2003 roku (ferie zimowe) odbędzie się turniej PRO EVOLUTION SOCCER 2 (O szczegółach powiadomię Was w przyszłym numerze PE, a teraz w telegraficznym skrócie: przy dużej ilości chętnych do wygrania będzie konsola PLAYSTATION 2 wraz z grą PES2, przewidywane są również nagrody za 10 miejsc (Memorki, pady, gry); lokalizacja: Świdnica (50 km od Wrocławia); wpisowe 10 - 20 zł; WSTĘPNE zapisy i pytania pod mailem playman@psxextreme.pl. Liczę na Wasz odzew...☐ [Playman]

Kącik WYŚCIGOWY 45



Witam. Dzisiaj bardzo krótko, bo miejsca mam mało, a do powiedzenia sporo. Poniżej przedstawiam kolejny raport z boju o mistrza w GT3 wraz z omówieniem kolejnej tury turnieju. Ponadto: zapowiedź kilku kluczowych zmian w "Kąciku ..", czasy z nowych tytułów i dość trudna pytanko w "Teleextreme". Zachęcam także wszystkich do przemyśleń w aprawie turnieju w COLiNa 3, o którym zapewne przeczytaliście lub przeczytacie kilka słów w bieżącym numerze PE. Co do zmian, czakam na Wasze propozycje. co wywalić, a co zostawić, bo niestaty Ściera nia da nam trzech stron, a wyścigów wychodzi coraz więcej i chciałbym dogodzić wszystkim.

Kontakt
Mirosław Grabe
ul. Sadowa 96/7
41-922 Radzionkow
woj. Śląskie
tel dom
(0-prefix) 32) 289-41-42
tel kom 0603 564 172

DOMOWY TURNIEJ GRAN TURISMO 3 DRUGA TURA

Ludzie, co się działo! Walki do ostatnich sekund, "porażka" niektórych faworytów, pojawienie się "czarnych koni" turnieju. Czy trzeba chcieć więcej? Panom, po prostu power, a takim turnieju po cichu anrzyłam. Aby nie trzymać Was w niepewności, poniżej przedstawiam pełną rozpiskę z grup wraz z ciekawszymi momentami podczas walki.

Grupa A
Asfalt:
Trasa: Cote d'Azura
Samochód: Honda Castrol Mugen NSX
Szutor:
Trasa: Tahiti Circuit
Samochód: Citroen Xsara Rally Car
Przyspieszenie 0 - 1000
Samochód: Toyota Sprinter Trueno GT- Apex

Pierwsza miejsce:
Paweł Stękanski
A-1.18.319
S-1.29.145
P-0.22.958
Suma: 3.10.422

Drugie miejsce:
Grzegorz Błaszczyk
A-1.21.904
S-1.29.038
P-0.22.586
Suma: 3.13.526

Paweł zrobił swoje i nie dał najmniejszych szans rywalom, odskakując na dość bezpieczną odległość, ale "dziabo się" na drugiej pozycji. Słowa uznania kieruję w stronę Marcina Pająka, który ostatecznie uplasował się na trzeciej pozycji. Mimo przegrał w walce o drugie miejsce z Grzegorzem różnicą tylko 102 tysięcznych (po zsoanowanie jego czasów wynik wynosił 3.13.630). Gratulacje zarówno dla Grześka (który przeszedł dalej), jak i Marcina za wspaniałą walkę.

Grupa B
Asfalt:
Trasa: Tokyo R246 II
Samochód: Panoz Esperante GTR-1
Szutor:
Trasa: Tahiti Maze
Samochód: Peugeot 206 Rally Car
Przyspieszenie 0-1000
Samochód: Toyota Sprintm Trueno GT- Apex

Pierwsza miejsce:
Artur Cales
A-1.18.936
S-1.48.683
P-0.22.356
Suma: 3.29.975

Drugie miejsce:
Michał Piętaszewski
A-1.20.036
S-1.51.297
P-0.22.697
Suma: 3.34.030

Tu było do przewidzenia: Artur, jak to Artur, był bezlitosny dla rywali. Z walki o drugie miejsce zwycięsba wyszedł Michał Piętaszewski, który stracił dość wiele do Artura, ale za to o prawie 3 sekundy pokonał Michała Nawreckiego, który upluwał się na trzecim miejscu.

Grupa C
Asfalt:
Trasa: Sonoa Circuit II
Samochód: Lister Storm V 12 Soce Cm
Szutor:
Trasa: Swiss Alps II
Samochod: Lancia Delta NF Integrale Rally Car
Przyspieszenie 0-1000
Samochod: Daihatsu Cuore TR-XX Avanzato R

Pierwsza miejsce:
Arkadiusz Smatm
A-1.11.982
S-1.15.473
P-0.26.713
Suma: 2.54.168

Drugie miejsce:
Krzysztof Sójka
A-1.12.739
S-1.15.253
P-0.26.770
Suma: 2.54.762

Grupa wielkiej niespodzianki!!!
Krzysztof Sojka pokonuje Macka Rodaka (czas Macka to 2.57.161) w walce o drugie miejsce i zarazem dosc mocno zbliża się do innego z faworytów tego turnieju, zwycięzcy tej grupy - Arka. Maciek "za burtą", a my znamy pierwszego "czarnego konia" tego turnieju. Gratulacje!

Grupa D
Asfalt:
Trasa: Special Stage 811 II
Samochód: Corvette C5R
Szutor:
Trasa: Tahiti Maze
Samochód: Ford Focus Rally Car
Przyspieszenie 0-1000
Samochod: Mazda Demio GL-X

Pierwsza miejsce:
Sebastian Mitura
A-1.35.350
S-1.47.609
P-0.24.883
Suma: 3.48.042

Drugie miejsce:
Tomasz Gitenis

A-1.34.098
S-1.50.126
P-0.25.032
Suma: 3.49.258

Sebastian Mitura - bolejny "czarny kon" turnieju, który z etapu na etap pokazuje "pazurki". Nie dosc, że jeden z faworytów - Marek Katulski - ląduje na trzeciej pozycji, to dodatkowo sam Tomek Gitenis (tracąc dość znaczam na szutrze) musi uznac wyższosc rywala. Gratulacje!

TRZECIA TURA ĆWIERĆFINAŁY

Sywalizacja zostanie przeprawedzona metodą pucharową: zwycięzca przechodzi dalej, pokonany odpada z turnieju. Pary ćwierćfinałowe rozstawiłem wg schematu znanego z turnieju GT2 na EP2. A więc, jadą:
1A-2B, 1B-2C, 1C-2D, 1D-2A.

a) Paweł Stękanski - Michał Piętaszewski
b) Artur Celes - Krzysztof Sójka
c) Arkadiusz Smatm - Tomasz Gitenis
d) Sebastian Mitura - Grzegorz Błaszczyk

Po tej turze, wygrani z "a" i "b" spotkają się w pinrwszym półfinale, a wygrani z "c" i "d" w drugim. Następnia walka o trzecie miejsce (przegrani) i wielki finał. Przechodząc do omówienia reguł z ćwierćfinału, tu sanie udokumentowania wraz z datą wysyłki (2 dni od występu) nie ulega zmianie, sposób rywalizacji także. Znów będą trzy konkurencje, trzy godzinki na zedanie i znów będzia brana pod uwagę suma wyników. Jedyna różnica to ta, że zamiast przyspieszania wejdzia mokra nawierzchnia. A więc: asfalcik (suchy), szutrzek i asfalak (mokry). Oczywiscie dobór samochodów jak i tros wg swojego widzimisię.

Termin rozgrywek.
Terminem na rozegranie tej twy będzie każdy dzień po ukazaniu się bieżącego numeru PE, aż do 20 grudnia. Z jednej strony pozwoli Wam to wybrać najbardziej pasujący Wam i mi termin, poza tym pozwoli mi ta zamieścić wyniki już w kolejnym numerze PE. Proszę, by grupa ćwierćfinalistów po przeczytaniu toga tekstu skontaktowała się za mną w celu potwierdzenia posiadania chęci do kolejnego etapu walki, jak i ustalenia terminu zmagań. Życzę rafał ósemce jak najlepszych wyników.

colin mcrae rally 3

TURNIEJ DOMOWY - ZAŁOŻENIA WSTĘPNE



Po sukcesie związanym z turniejem domowym w GRAN TUBISMO 3, postanowiłem zorganizowac analogiczny turniej w COLIN MCRAE 3. Na wstępie zaznaczam, że reguły, a których przeczytacie poniżej, jeszcze nie są ostatecznie i mogą ulec zmianie, zgodnie z Waszymi propozycjami i sugestiami, na które jak zawsze jestem otwarty. Dlatego proszę wszystkich zainteresownych o dokładne przeanalizowanie tego tekstu, przemyślenie i wyciągnięcie wniosków!

Termin rozpoczęcia walk grupowych... proponuję, abysmy rozpoczęli na początku następnego roku (okolice stycznia - lutego; dokładnego terminu szukajcie w "Kąciku wyścigowym"), więc macie naprawdę dużo czasu, by dobrze się przygotować. Zapisy będą przyjmowane do końca grudnia bieżącego roku: dzwonicie na mój telefon domowy i podajecie swoje dane (imię, nazwisko, miejscowość i numer telefonu). Proszę także o potwierdzanie jeszcze raz przed samym turniejem (kilka dni wcześniej) swojego udziału (wiadomo, każdemu może coś wypaść), a ja postaram się wskazać Wam grupę w której się znajdziecie, by w "dniu turniejowy" nie tracić czasu. Schemat działania podobny do znanego z GT3, dzięki któremu wszystko poszło łatwo i sprawnie.

Jakie warunki należy spełnić, by wystartować?
Trzeba mieć:
1) odblokowane wszystkie OS-y, we wszystkich państwach dostępnych w grze;
2) odkryte wszystkie samochody bezasawe;
3) umożliwiasc nagrania wszystkiego (czyt. wszystkich przejazdów wraz z tabelkami) na kasetę wideo (lub kamerą) podczas całej jazdy turniejowej;
4) dostęp do telefonu.

Zasady. Dzwonicie do mnie w dzień turnieju i dostajecie ode mnie 3, 4, a może nawet 5 OS-ów i tyle samo różnych samochodów, do każdego OS-u inny. Następnie podam Wam godzinę w której odzwaniacie z najlepszymi wynikami (po pół godziny na każdy OS w zupełnosci wystarczy; w drugiej turze wydłużymy trochę jazdę). Następnie, gdy już zarzniecie jechac (każdy w swojej grupie), ta... WSZYSTRO NAGRYWACIE NA KASETĘ OD WŁĄCZENIA KONSOLI DO KONCA CZASU PRZEZNACZONEGO NA DANEGO UCZESTNIKA. WSZYSTKIE WASZE PROBY, WSZYSTKIE CZASY, KAŻDE SPOJRZENIE NA TABELKI - PO PROSTU WSZYSTKO MA BYC NA KASECIE. Jest to wymóg, bo po pierwsza jest to jedyny sposob kym ustrzegł się przed oszustami, a po drugie nie ma możliwości nagranie najlepszego przejazdu na bartę pamięci, tak jak ma to miejsce w GT3. Nim jest to znowu tak trudno do zrozumienia, gdyż nagrywając na kasetę 180-minutową bez problemu wszystko się zmieści. Oczywiscie, nie zapomnijcie o koperciie zwrotnej wraz ze znaczkami i odrasem zwrotnym, jeśli zażyrzycie sobie jej zwrot. Po tym wszystkim kasete da koperty i w ciągu dwóch dni powinna być wysłana na poczte (liczy się data na stemplu pocztowym). Ponadto dołączacie karteczkę ze spisnayne najlepszymi czasami (wyeliminuje to moją ewentualną pomyłkę i ułatwi mi sprawdzenie). Zwycięzca tan, a którego sama czasów z wszystkich OS-ów będzia najmniejsza (podobnie jak w turnieju GT3).



Nagrodą w turnieju jest kierownica Logitscha DRIVING FORCE wraz z grą COLIN MCRAE 3. Fundatorem nagrody jest firma [illegible]

Czekam na komentarze. [gamera]

TOCA RACE DRIVER

W TOCA jeździmy na Time Trialu na 27 trasach we Freeplay. Pozostałych 11 tras jest dostępnych tylko w podziale nych na różne klasy mistrzostwach tak więc nie wchodzą one do "Kącika " No to jazda, oto pierwsza wyniki

1.Brands Hatch GP 1;19;76
(Grzegorz Sitka z Gdanska)
2.Brands Hatch Indy 0;45;12
(Grzegorz Sitka z Gdanska)
3.Oulton Park 1;10,23
(Grzegorz Sitka z Gdanska)
4.Monza 1;37;88
(Jerzy Borowicz z Poznania)
5.Vallelunga 1;01;12
(Ireneusz Glaz z Łomży)
6.Catalunya 1;29;47
(Arkadiusz Pietrowicz z Piotrkowa Tryb.)
7.Fuji 1;19;91
(Arkadiusz Pietrowicz z Piotrkowa Tryb.)
8.Ti Circuit Aida 1;20;74
(Arkadiusz Pietrowicz z Piotrkowa Tryb.)
9.Bathurst 1;58;56
(Arkadiusz Pitrowicz z Piotrkowa Tryb.)
10.Bristol 0;17;09
(Jerzy Borowicz z Poznania)
11 Mexico 1;16;01
(Grzegorz Sitka z Gdanska)
12.Vancouver 1;03;24
(Grzegorz Sitka z Gdnaska)
13.Magny Cours 1;25;18
(Arkadiusz Pietrowicz z Piotrkowa Tryb.)
14.Dijon Prenois 1;07;75
(Ireneusz Glaz z Łomży)
15.Montrop Park 1;11;94
(Ireneusz Glaz z Łomży)
16.Zeldér 1;19;89
(Jerzy Borowicz z Poznania)
17.Oschersleben 1;14;83
(Jerzy Borowicz z Poznania)
18.A1 Ring 1;22;31
(Arkadiusz Pietrowicz z Piotrkowa Tryb.)
19.Nurburgring Long 1;29;13
(Arkadiusz Pietrowicz z Piotrkowa Tryb.)
20.Hockenheim Long 1;50;76
(Arkadiusz Pietrowicz z Piotrkowa Tryb.)
21.Charlotte 0;34;11
(Jerzy Borowicz z Poznania)
22.Las Vegas 0;35;09
(Jerzy Borowicz z Poznania)
23.Sears Point 1;12;77
(Grzegorz Sitka z Gdnaska)
24.Nurburgring Short 0;59,16
(Ireneusz Glaz z Łomży)
25.Hockenheim Short 0;51;84
(Arkadiusz Pietrowicz z Piotrkowa Tryb.)
26.Buckingham Oval 0;40;
(Jerzy Borowicz z Poznania)
27.Buckingham Road 1;25;49
(Grzegorz Sitka z Gdnaska)

Zmiany, które nastąpią w "Kąciku wyścigawym".

1. Kończymy z licencjami do GRAN TURISMO 3.
2. Posyłajcie czasy do WRC2, zastąpią one pierwszą część tego szutrowca.
3. COLIN 2 ostatecznie kończy żywot, za niego wchodzi "trójka"; tylko czemu nikt nie podesłał czasów? Rekordy robimy na Stages. Zdjęcia lub nagranie wideo tabelek w rekordach posyłacie do mnie do domu.
4. NFS I F355 - gdzie abierane czasy do tych ściągałek? Na razie nic nie dostałem.
5. Do kącika wszedł BURNOUT 2, szczegóły przy rekordach.
6. Startujemy od nowa z testami i trasami do GRAN TUBISMO 3. Pamiętajcie, że już kiedyś udało się to z GT2 (Fiat 500R), proponuję wykręcanie rekordów innym "potworom". Mazda Demio GL-X, to właśnie ja wybrałem na testy, asfalt i szutry. Pokażcie, co potraficie zrobić tym "wozem".
7. Zaczynamy rywalizację w formułkę od SONY, zastąpi ona tę od EA, którą przy niej wyzionęła (szczegóły w recenzji za miesiąc).
8. Zawieszamy rekordy kilometrów do GT3.

LICENCJE DO GRAN TURISMO 3

DOMESTIC B

1) 0 34 395 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
2) 0 34 564 Dariusz Bernacki z Poznania
3) 0 30 506 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
4) 0 28 536 Łukasz Rosa z Mochowa
5) 0 33 489 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
6) 0 32 508 Łukasz Rosa z Mochowa
7) 0 32 595 Łukasz Rosa z Mochowa
8) 0 42 639 Łukasz Rosa z Mochowa

DOMESTIC A

1) 0 32 216 Łukasz Rosa z Mochowa
2) 0 25 640 Łukasz Rosa z Mochowa
3) 0 29 386 Andrzej Bernacki z Poznania
4) 0 42 763 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
5) 0 54 954 Andrzej Bernacki z Poznania
6) 0 26 623 Łukasz Rosa z Mochowa
7) 0 14 113 Łukasz Rosa z Mochowa
8) 0 15 300 Łukasz Rosa z Mochowa

INTERNATIONAL B

1) 0 47 980 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
2) 1 00 880 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
3) 0 22 104 Łukasz Rosa z Mochowa
4) 0 19 326 Łukasz Rosa z Mochowa
5) 0 28 103 Łukasz Rosa z Mochowa
6) 0 23 693 Kamil Mitura z Dąbrina
7) 0 23 589 Robert Nowak z Warszawy
8) 0 31 349 Łukasz Rosa z Mochowa

INTERNATIONAL A

1) 0 39 151 Łukasz Rosa z Mochowa
2) 0 15 516 Kamil Mitura z Dąbrina
3) 0 23 116 Łukasz Rosa z Mochowa
4) 0 31 666 Łukasz Rosa z Mochowa
5) 0 22 687 Łukasz Rosa z Mochowa
6) 0 19 774 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
7) 0 45 587 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
8) 1 06 894 Grzegorz Błaszczyk z Olesna

SPECIAL LEVEL

1) 1 39 350 Dariusz Obara z Siemianowic Śl
2) 1 28 657 Michał Piątaszewski z Niechorzy
3) 1 51 730 Dariusz Obara z Siemianowic Śl
4) 1 10 667 Łukasz Rosa z Mochowa
5) 1 57 555 Michał Piątaszewski z Niechorzy
6) 1 16 418 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
7) 2 06 599 Dariusz Obara z Siemianowic Śl.
8) 1 25.538 Michał Piątaszewski z Niechorzy

RALLY

1) 0 15 219 Piotr Oska z Warszawy
2) 0 28 656 Andrzej Bernacki z Poznania
3) 0 21 624 Andrzej Bernacki z Poznania
4) 0 21 965 Andrzej Bernacki z Poznania
5) 0 26 346 Andrzej Bernacki z Poznania
6) 0 29 187 Andrzej Bernacki z Poznania
7) 0 22 046 Andrzej Bernacki z Poznania
8) 1 57 141 Andrzej Bernacki z Poznania

REKORD KILOMETRÓW W GRAN TURISMO 3

A) Łączna liczba kilometrow pokonanych w GT3: 220000 km - Zbigniew Staciwa z Worszawy

B) Największa liczba przejechanych kilometrów jednym samochodem w GT3: 166000 km (Suzuki Escudo) - Zbigniew Staciwa z Warszawy

PRZYSPIESZENIE PRĘDKOŚĆ W GT3:

FF- Fiat Coupe Turbo Plus

0-400:
1 12 867 Zbigniew Stacwa z Warszawy
2. 12,872 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3 12 963 Szymon Kuśnierz z Oleśnicy

0-1000:
1 22 660 Zbigniew Stacwa z Warszawy
2. 22,672 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3 22,809 Marek Kotulski z Krakowa

Prędkość:
1 306.4 Zbigniew Stacwa z Warszawy
2. 306 3 Przemysław Badnarek z Rudy Śląskiej
3 305.4 Marek Kotulski z Krakowa

RR- Ruf RGT

0-400:
1 8 779 Zbigniew Stacwa z Warszawy
2. 8 788 Dariusz Bernacki z Poznania
3 8,797 Artur Świrski ze Szczecinka

0-1000:
1 15 637 Zbigniew Stacwa z Warszawy
2. 15 638 Dariusz Bernacki z Poznania
3 15,663 Artur Świrski ze Szczecinka

Prędkość:
1 440.4 Zbigniew Stacwa z Warszawy
2 438 3 Artur Świrski ze Szczecinka
3 436 7 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa

MR- Polyphony 001 lub 002

0-400:
1 8,129 Zbigniew Stacwa z Warszawy
2. 8,158 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3 8 167 Artur Świrski ze Szczecinka

0-1000:
1 14 860 Zbigniew Stacwa z Warszawy
2. 14 863 Artur Świrski za Szczecinka
3 14,949 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa

Prędkość:
1 388 3 Mateusz Kulesza z Siemianowic
2 384.4 Juliusz Sołczyk z Kenina
3 383 5 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa

FR- Shelby Cobra

0-400:
1 10 248 Zbigniew Stacwa z Warszawy
2 10,258 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3 10 316 Artur Świrski za Szczecinka

0-1000:
1 17 937 Zbigniew Stacwa z Warszawy
2 17 993 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3 18,040 Artur Świrski za Szczecinka

Prędkość:
1 383 5 Zbigniew Stacwa z Warszawy
2. 383,1 Artur Świrska za Szczecinka
3 381 7 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa

4WD- Mitsubishi 3000GT VR-4 Turbo

0-400:
1 9 235 Zbigniew Stacwa z Warszawy
2. 9 299 Marcin Pająk za Skawiny
3 9,375 Szymon Kuśnierz z Olesnicy

0-1000:
1 16 472 Zbigniew Stacwa z Warszawy
2 16,616 Marcin Pająk za Skawiny
3 16 645 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa

Prędkość:
1 435.1 Zbigniew Stacwa z Warszawy
2 429.7 Marek Kotulski z Krakowa
3 421,3 Przemysław Badnarek z Kuty Śląskiej

TELEXTREME



Kierowca z nawej odsłany TOCA na PS2, za karierę którega jesteśmy odpowiedzialni, to Ryan McKone. Nagrodę za prawidłową odpowiedz otrzymuje Piotr Grochowski zamieszkały w Pieckach Gratuluję.

Pytanie
Nadesłał Rafał Wiśniewski z Warszawy.
PODAJ NAZWY SAMOCHODOW Z GT3, KTÓRYCH (PO ZAKUPIE/PO WYGRANIU) NIE MOŻNA SPRZEDAĆ.
Termin: do 28 grudnia 2002



Nagrody w postaci podów w tym miesiącu otrzymują:
Piotr Grachawski i Rafał Wisniewski



V-RALLY 3

Finlandia
1) 3 00 05 Roger Zochowski z Ursynowa
2) 2,31,61 Przemysław Oleszczuk z Białej Podl.
3) 3 00 45 Roger Zochowski z Ursynowa
4) 2,39,34 Tomasz Zdrenka za Swarzędza

Francja
1) 2 42 68 Marek Elisz ze Stebrawy
2) 2 42 76 Tomasz Zdrenka ze Swarzędza
3) 2,38 52 Przemysław Oleszczuk z Białej Podl.
4) 2,12,70 Przemysław Oleszczuk z Białej Podl.

Anglia
1) 3,05 50 Tomasz Zdrenka za Swarzędza
2) 3 15 77 Przemysław Oleszczuk z Białej Podl.
3) 3,20 80 Tomasz Zdrenka za Swarzędza
4) 2,44 18 Tomasz Zdrenka za Swarzędza

Szwacja
1) 3 31,85 Tomasz Zdrenka ze Swarzędza
2) 2 24 67 Tomasz Zdrenka ze Swarzędza
3) 3 19 23 Roger Zochowski z Ursynowa
4) 2,54,17 Roger Zochowski z Ursynowa

Niemcy
1) 2 31 67 Tomasz Zdrenka ze Swarzędza
2) 2,32,81 Tomasz Zdrenka za Swarzędza
3) 3 34,97 Tomasz Zdrenka za Swarzędza
4) 2,18 55 Tomasz Zdrenka za Swarzędza

Afryka
1) 2,39 34 Tomasz Zdrenka za Swarzędza
2) 3,04 76 Tomasz Zdrenka za Swarzędza
3) 2,42,20 Tomasz Zdrenka za Swarzędza
4) 2,21 83 Tomasz Zdrenka za Swarzędza

F1 2002

Melbourne	1,09 709	Błażej Budak z Wschowy
Sepang	1,18 320	Błażej Budak z Wschowy
Interlagos	1 00,558	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
Imola	1,03 140	Błażej Budak z Wschowy
Barcelona	1,06,215	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
A1 Ring	1 02 099	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
Monaco	0 59 579	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
Montreal	1,03,796	Błażej Budak z Wschowy
Nurburgring	1 04 083	Błażej Budak z Wschowy
Silverstone	1 06 661	Błażej Budak z Wschowy
Magny Course	1 01 871	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
Hockenheim	1 27 565	Błażej Budak z Wschowy
Hungaroring	0,55 901	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
Spa	1,31,201	Andrzej Grabowski z Łodzi
Monza	1,11,219	Błażej Budak z Wschowy
Indianapolis	1 01 519	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
Suzuka	1 18 597	Błażej Budak z Wschowy

BURNOUT 2

Ostałem kilka kaset z wynikami da tej gierki plus czasy od Saery (szczerze powiedziawszy chciałem sam Wam zaproponować byśmy z nią ruszyli w "Kąciku. ") i postanowiłem wrzucić ją na tapetę Dowody rekordów to nagranie (lub zdjęcia) tabelki w rekordach w Time Attack Record. Jeździmy tylko w Time Attack na normalnych i odwrócanych trasach
Ponadto chciałbym zaproponować Wam rywalizację w wypadkach (15 sytuacji) Będzie to niezłe rozluźnienie po czasach w Time Attack Bekordy z "kosztami stłuczek" mamy w tabelkach w Crash Record Dowod tak jak z czasami robicie zdjęcie lub nagrywacie je na kasetę i posyłacie do mnie na chatę Poniżej ranca na zachętę pierwsze wyniki tych stłuczek - autorstwa mojego i mojej dziewczyny której to część gry przypadła bardzo do gustu (9-6 na jej korzyść) A oto wyniki:

Time Attack:

Airport Terminal 3	0,35 100	Mr Scava
Airport Terminal 1&2	1 27 299	Mr Scava
Interstate Loop	1 10 720	Grzegorz Płaszrik z Warszawy
88 Interchange	2,46 383	Robert Nocinski z Bodziankowa
Palm Bay Heights	1,13 500	Mr Scava
Palm Bay Marina	1,37 000	Mr Scava
Sunrise Valley Downtown	0,49 700	Robert Nocinski z Kudziankowa
Sunrise Valley Springs	1 17 634	Kamil Kowalczyk z Piły
Big Surf Grove	1 26 818	Kamil Kowalczyk z Piły
Big Surf Shores	1,56 002	Kamil Kowalczyk z Piły
Crystal Summit Peak	0,55 711	Kamil Kowalczyk z Piły
Crystal Summit Lake	2,18 341	Kamil Kowalczyk z Piły
Ocean Sprint	2 03 283	Mr Scava
Heartbreak Hills	2 19 107	Kamil Kowalczyk z Piły
Freeway Dash	2 48 695	Janusz Kolka z Opola
Airport Terminal 3 (R)	0 35 699	Mr Scava
Airport Terminal 1 & 2 (R)	1 36 801	Janusz Kolka z Opola
Interstate Loop (R)	1,16 205	Kamil Kowalczyk z Piły
88 Interchange (R)	2,39 715	Kamil Kowalczyk z Piły
Palm Bay Heights (R)	1,25 340	Kamil Kowalczyk z Piły
Palm Bay Marina (R)	1,42 047	Grzegorz Płaszrik z Warszawy
Sunrise Valley Downtown (R)	0,56 812	Grzegorz Płaszrik z Warszawy
Sunrise Valley Springs (R)	1,19 109	Kamil Kowalczyk z Piły
Big Surf Grove (R)	1,19 593	Grzegorz Płaszrik z Warszawy
Big Surf Shores (R)	1,53,856	Kamil Kowalczyk z Piły
Crystal Summit Peak (R)	0,52,895	Grzegorz Płaszrik z Warszawy
Crystal Summit Lake (R)	2,07 713	Kamil Kowalczyk z Piły
Ocean Sprint (R)	2,12 699	Grzegorz Płaszrik z Warszawy
Heartbreak Hills (R)	2,16,817	Kamil Kowalczyk z Piły
Freeway Dash (R)	2,30,610	Grzegorz Płaszrik z Warszawy

Crash:

1)	9 432,072	Beata Owczarska z Rudy Śląskiej
2)	18 075 684	Gamera
3)	18 258 552	Gamera
4)	10,148 300	Gamera
5)	25 473 854	Beata Owczarska z Rudy Śląskiej
6)	37 380 068	Beata Owczarska z Rudy Śląskiej
7)	30 931 634	Beata Owczarska z Rudy Śląskiej
8)	3,960 330	Beata Owczarska z Rudy Śląskiej
9)	33 963 256	Gamera
10)	7,737 666	Beata Owczarska z Rudy Śląskiej
11)	14 575,770	Beata Owczarska z Rudy Śląskiej
12)	19 433 770	Gamera
13)	23 555 358	Beata Owczarska z Rudy Śląskiej
14)	4,584 640	Beata Owczarska z Rudy Śląskiej
15)	11 972 037	Gamera

Kącik RPG 35

star@psxextreme.pl

Ufff, zakończył się kolejny miesiąc nieprzespanych nocy, spędzonych przy testowaniu kolejnych nowych eRPeGów - nie żebym narzekał, ale na dłuższą metę jest to dość męczące. Jeśli zaś chodzi o bieżący "Kącik...", to postanowiłem odgrzać w nim parę PSX'owych glemk, choć oczywiście nie zabraknie też zwyczajowej porcji stuffu z "dziesiątki". A tak przy okazji - nareszcie zaczęliście przysyłać prace na konkurs kontynuacji FFX, którego rozwiązanie zamieszczę w przyszłym numerze, jednocześnie zastrzegam, abyście nie korzystali z informacji o FFX-2 (z tego i zeszłego miesiąca) - to mają być oryginalne prace. A z kolejnej okazji - Wesołych Świąt, dużo karpi... err, to jest gier pod choinkę i takich tam "tego-śmego-erpegowego" (chyba muszę się dobrze wyspać...). Aha - nie wiem, czy to mój tekst o "Idealnym RPG" był tak inspirujący, czy też inny czynnik sprawił, że zaczęliście masowo przysyłać mi własne wizje i przemyślenia w tym temacie - jest mi miło, ale na publikację raczej nie macie co liczyć:)

PS: Pozdrowienia dla Afrosa, Pavlika oraz tej laski ze zdjęcia*).

KONKURSY

NOTOWANIA

Na, na - w tym miesiącu dwóch zawodników pobiła utrzymujące się od dłuższego czasu wyśrubowane wyniki oraz nastąpiła otwarcie nowej kategorii - wykopów Chocobosem w FF9. Przy okazji chciałbym zaproponować nowe wyzwanie, tym razem dotyczące dziesiątego FINALa, a mianowicie strzelenie w meczu Blitzballa jak największej liczby bramek (czy raczej wygranie jak największą roznicą bramek)
Czekam na wyniki (kasety lub zdjęcia)

BREATH OF FIRE 4 - MAX HIT COMBO
1. Marcin "Kera" Kierczak z Rrapkowic (NEW!) 144
2. Rafał Jankowicz z Bąkawa 136

VAGRANT STORY - CZAS PRZEJŚCIA
1. Jarosław "Jaro" Kubik z Zawiercia (NEW!) 01:32
2. Łukasz "Askley Riot" Adamczuk z Chełma 01:34

FINAL FANTASY 9 - CHOCOBO HOT & COLD
Chocobo Forest Paweł Rubej z Gryfowa Śląskiego 326 pkt.
Chocobo Lagoon Paweł Rubej z Gryfowa Śląskiego 496 pkt.
Chocobo Air Garden Paweł Rubej z Gryfowa Śląskiego .. 697 pkt.

PANTEON GWIAZD

W tym miesiącu niestety nikt nie zasilił "Ogrodu Mistrzów", zaś w następnym numerze obiecane przypomnienie wszystkich ostatnich gnoi.

FILAR FFX
Andrzej "s-man" Potapa z Gdańska
Szymon Byszewski z Sarbii k Drzonowa

FINAL FANTASY 8

LION HEART - ERRATA

Porę numerów temu opublikowałem "przepis" na uzyskanie komponentów do broni Lion Heart na dysku pierwszym - wszystko byłoby dobrze, gdyby tylko tę broń można było wówczas zrobić, co nie jest jednak możliwe, gdyż magazyn zawierający jej projekt (Weapons Mon 1st) zdobyć można dopiero na dysku 3. Przy okazji, kolejny raz zwracam się z prośbą o dokładne sprawdzanie nadsyłanych informacji, gdyż nie wszystkie błędy jestem w stanie wyłapać, o i skleroza robi swoje:).

ŁATWIEJSZE WALKI

Wybranej postaci zakładamy zdolność Auto-Potion, zaś z przedmiotów leczących musimy posiadać wyłącznie X-Potion (słabsze odpadają). Teraz, gdy przeciwnik stosuje atak obniżający nam HP do poziomu krytycznego, uruchamia się Auto-Potion - w tym momencie musimy działać szybko. Zanim odnowi się nam HP, naciskamy "kółko" (oczywiście musimy w danej chwili kontrolować daną postać), aż dostaniemy Limitu - jeśli zdążyliśmy, możemy odpalić Limit Breaka mając pełne HP. Bardzo przydatne w czasie walki z np. Ultimecją.
[info by TrOoPeR]

ZABÓJCZA RINOA

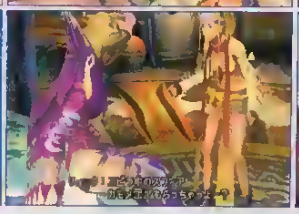
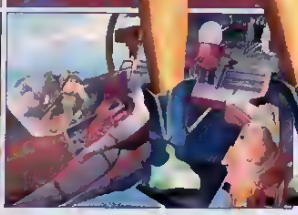
Oto sposób na to, jak zrobić z Rinoy najsilniejszą postać w FF8. Od samego początku pakujemy naszej pieninkę Mag bonusem, aby bez trudu osiągnęła granicę 255 MAG, a gdy to już uczynimy, dajemy jej najmocniejsze czary, naszej ulubionej pamiętać, aby nie wyrzucać jej magii zmniejszającej status (gdyż będzie ich ciągle używać w limicie), a koniecznie musimy ją zmodernizować w Meteor. Gdy zaczniemy się walkę, rzucamy na Rinoę czar Aura, a następnie wykorzystujemy limit "Angel Wing". Limit ten zwiększa power jej czarów, przez co Meteor (którego powinna używać prawie za każdym razem) będzie zadawał obrażenia do 10 x 9999, a po wzmocnieniu jej czarem Triple otrzymamy nawet do 30 x 9999. Przy tym atuku nawet Lionheart wymięka!
[info by Piotr "The_Pit" Bolda]

NEWS

Wypłynęły nowe informacje na temat sequela "Dziesiątki", według których nie tylko Yuna, lecz również Rikku będzie dysponowała nowym image (wygląda na to, że jest jej jeszcze bardziej "gorąco" niż Yunie), zaś strój każdej z trzech bohaterek zależny będzie od aktualnej profesji (klasy zawodowe wracają!) Trzecia z dziewczyn będzie prawdopodobnie nosiła imię Pain (tak jak atak Animy, hmmm ...), a wszystkie trzy należeć będą do Kamorre - jednej z grup zajmujących się przeszukiwaniem Spiry w celu znajdywania sfer z zapisami z dawnych czasów. Naszym dziewczynom wchodzić będzie w drogę konkurencyjny Le Blanc Clan (jego przywódczynię i jej dwóch przydupasów zabaczyć możecie na screenie), a całość przygody prowadzić mo przede wszystkim do odkrywania tajemnic i poznawania prawdziwego oblicza świata Spiry. I tutaj nawość rozgrywka podzielana będzie na odrębne misje (system Mission Select), które jednak wykonywać można w dowolnej kolejnosa, co będzie miała bezpośredni wpływ na fabułę zależną własne od wyboru kolejnych epizodów (system Active Link). Tego jeszcze w serii nie było - SQUARE ujawniła również nazwę specjalnego statku latającego, którym podróżować będą bohaterki - Celcius, zas jego niezwykłość polegać mo na tym, ze będzie on mógł transformować się w kroczącego mecha (czyli ulubiony przez Japończyków motyw)
Z ciekawostek - podobno dziesiąty FINAL wzorowany był na jednej ze starszych gier SQUARE, o mianowicie Bahamut Lagoon - za tym faktem przemawiać mo również wymieniona wyżej nazwa statku (w BL latała się Farenheitem)





AMERYKAŃSKIE PREMIERY

Po bogatej jesieni szykuje się obiecująca wiosna, gdyż w okolicach marca w Stanach ukazać się mają zarówno XENOSAGA, jak i nowy STAR OCEAN. Potwierdzana została również data wydania BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER, który właśnie wylądował na półkach w Japonii - w USA pojawi się prawdopodobnie w lutym.

STRONA WILD ARMS 3

Oficjalna strona internetowa dedykowana tej właśnie grze (recka w bieżącym numerze) stanowi jeden z najciekawszych projektów, jakie miałem okazję oglądać, dlatego też zdecydowałem się poświęcić a niej parę słów. Dostajemy się na nią wpisując adres wildarms3.playstation.com, wymagane jest jednak posiadanie Flasha v 6 D, który zresztą można przy okazji zainstalować. Samo stronka to po prostu nieźra gra RPG, w której odwiedzający przybiera postać (oczywiście na ekranie:) małego ludka (lub ludkowej), zostaje poinstruowany co do czego i rozpoczyna zwiedzanie stworzonej tutaj niewielkiej krainy. W krainie tej znajduje się kilka małych osad, w których mozemy porozmawiać z występującymi w WILD ARMS 3 postaciami, między innymi z głównymi bohaterami, którzy właśnie zamierzają rozpocząć swoj własny quest.
Przechodzenie z lokacji do lokacji utrudniają nam oczywiście rozne potwory, które pokonujemy w prostych starciach, o ze zwycięstwo oprócz doświadczenia otrzymujemy nowe melodyjki (z właściwej gry) do odsłuchiwania podczas eksploracji strony. Prócz tego, w okolicznych ruinach mozemy oglądać krótkie demka - trailery ukazujące rozne fragmenty z WA3 (np. jakąś tam walkę lub zwiedzanie podziemi) zas z okolicznych "urzędów pocztowych" mozemy wysyłać wiadomości na wybrany e-mail. Jak całość się prezentuje, mozecie ocenić według załączonych screenów - przyznacie, ze pomysł jest bardzo oryginalny, a przede wszystkim znakomicie promujący samą grę.






FINAL FANTASY X

BOSSOWIE

W tym miesiącu kolejna porcja taktyk na kolejnych bossow, głownie dzięki materiałom nadesłanym przez Tomka "Zelka" Szopę i Marcina "Norka" Siudaka. A reszta co spiete? Na omowienie czeka jeszcze cała mnostwo przeciwnikow, a zaznaczyć muszę, że jak na razie w pełni zadowolił mnie jedynie opis Józka Smekerza (Jumbo Flan) z zeszłego numeru, gdyż w pozostałych musiałem sporo uzupełniać. Postarajcie się lepiej, tym razem Memorkę łyka Norek.

KOTTOS

HP: około 450 000
Można ukraść: Stamina Spring (common), Soul Spring (rare)
Można wygrać:
1. Przedmioty: Healing Spring (camman), Dark Matter (rare)
2. Ekwipunek: bronie ze zdolnosciami typu Counter, pancerze z bonusami do ilosci HP
Ataki specjalne: brak
Specjalne odpornosci: brak
Strategia (by Zell):
Ogre ow caly czas trzyma gardę w górze i kontruje wszystko, czym go poczęstujemy (nawet kradzenie przedmiotow), zadając przy tym dosc wysokie obrazenia. Sposob na niego jest taki: do walki wystawiamy np. Tidusa, Yunę i koniecznie Wakkę, ktoremu tryb Overdrive'a ustawiamy na Stoic (pozostałym warta dac Comrade lub Avenger). Na początku odpalamy Attack Reels, po ktorych boss będzie jeszcze stał i da nam po tyle - Wakko najprawdopodobniej padnie, a wtedy Yuną używamy Full-Life, Tidusem Haste na Wakkę. W trybie Stoic szybko naładujemy pasek Overdrive'a (1-2 ciosy) i znow będziemy mogli uraczyc bossa Attack Reelsami. Procedurę powtarzamy ze 3-4 razy i powinna byc po sprawie.

COEURLREGINA

HP: około 350 000
Można ukraść: Farplane Wind (common), Blessed Gem (rare)
Można wygrać:
1. Przedmioty: Shining Gem (common), Dark Matter (rare)
2. Ekwipunek - bronie z Deathstrike lub Double AP, pancerze z zabezpieczeniami przeciwko różnym statusom (XXXproof)
Ataki specjalne:
- Chaos: powoduje Confusion, Curse i Doom u wszystkich
- Hyper Blaster: atak na jednego powodujący natychmiastowy zgon
Specjalne odpornosci: wysoka obrona magiczna
Strategia (by Zell):
W czasie walki bardzo przydaje się ochrona przeciwko Confusion (przynajmniej) oraz Death. Na początek walimy najlepiej z Banishing Blade'a i klepiemy fizycznie (i Overdrive'amy), a ponieważ stworek jest szybki, radzę też rzucac Hastega oraz posiadac ciągłą możliwość korzystania z magii Esuna i Full-Life lub itemów Remedy i Phoenix Down. Jesli wezwiemy Aeona, boss zaczne rzucac silne czary ofensywne, od ktorych nasz pupil szybko ginie.

DARK ANIMA

HP: 8 000 000
Można ukraść: Three Stars
Można wygrać:
1. Przedmioty: Dark Matter (common), Master Sphere (rare)
2. Ekwipunek: bronie z Deathstrike, One MP Cost, Triple AP i Break Damage Limit, pancerze z Ribbon, Break HP Limit i Oeathproof
Ataki specjalne:
- atak fizyczny - powodujące dodatkowo Petrify i Curse
- Pain - powoduje natychmiastową smierć (Deathproof nie pomaga)
- Mega Graviton - atak na wszystkich zadający obrazenia bozujące na max ilosci NP postaci (dlatego też maze nem zabic, w odroznieniu od innych atakow "grawitacyjnych"), dodatkowo zakładający Poison, Silence, Sleep, Darkness, Slow i Curse
- Oblivion - powoduje natychmiastową smierc, a dodatkowo ssiga MP (Osmoze)
Specjalne odpornosci:
- absorbuje kazdy element (łącznie z Holy)
- odporny na Ultima i Drain
Strategia (by Norek):
Walka z Animą to totalny masochizm - trwa ze dwie godziny! Ale do rzeczy. Konieczne jest w tym wypadku posiadanie przynajmniej dwoch postaci z pancerzami zaopatrzonymi w Ribbon, w tym Wakkę, ktory dodatkowo musi posiadac Break HP Limit i NP powyżej 20 000. Overdrive mode wszystkich postaci ustawiamy na Avenger, a dodatkowo przed walką wszystkim (w tym "nie-elementarnym" Aeonom) napełniamy paski Limitu. Oczywiscie wszyscy muszą posiadac bronie z Break Damage Limit i najlepiej dosc wysokie parametry.
Na początek Hastega i odpalamy po kolei nasze Overdrive'y, kontrolując przy tym pasek przeciwnika i w odpowiednich momentach wzywając Yunę i jej Aeony do blokowania. Tutaj ujawnia się zaleta Avengera - gdy ginie jedna z postaci, paski Overdrive reszty napełniają się prawie no maksa (a przy zgonie dwoch od razu do konca), tak więc Wakkę cały czas utrzymujemy na maksymalnej ilosci HP, zaś reszcie postaci pozostawiamy niewiele energii, aby jak najczęściej ginęły (cały czas zakładamy im Auto-Life). Attack Reels to klucz do sukcesu - zwykłych atakow nie warta stosowac, gdyż Anima posiada bardzo wysoki Evade (Aim nie pomaga). Gdy kończą nam się Aeony do blokowania Oblivion, to rzucamy Auto-Life na wszystkich, a po ataku odnawiamy MP za pomocą Megalixirów, ewentualnie Turbo Etherow.

OMEGA WEAPON PAL

Zapomniałem o tym wspomnieć (a nikt mi nie przypomniał), że w europejskiej wersji FFX ow koncowy boss z Omega Ruins dysponuje znacznie większymi parametrami od swego brata z USA, a mianowicie posiada 999 999 HP (czyli 10 razy więcej), absorbuje kazdy element, a z drugiej strony można od niego wygrac więcej Lv 4 Key Spheres. Sorry dla wszystkich, ktorzy mieli go za "cieniasa" (wg opisu) i zostali nieprzyjemnie zaskoczeni.

TRANSLATOR AL BHED

TrOoPeK wyszperał na Nacie stronę zawierającą translator tekstu na język Al Bhed - zainteresowani mogą się udac na www.rpgplanet.com/ff9/ff10/trans.shtml

PRATCHETOWSKI BUG

Tomek "TaKuS" Kaźmierski znalazł w FFX zabawnego "buraczka" - rzecz dotyczy pierwszej wizyty w Guadosalam. Otoż jeśli wystarczająco wiele razy odwiedzimy Farplanes, to w końcu spotkamy tam brata O'aki - Wantza - rozmawiającego z duchem swojej zmarłej siostry. W pewnym momencie Wantz pokazuje jej zdjęcie Yuny i mowi, że jest do niej bardzo podobna. Kiedy druzyna opuszcza Guadosalam i dociera do hotelu na Thunder Plains, podbiega do nich Wantz, prosi o usmiech i robi zdjęcie! Przypomina się praca Terry'ego Pratcheta opisującego takie istniejące w Swiecie Dysku rosliny, z ktorych owoce zbiera się jeszcze przed zasnięciem.)

STAR OCEAN 2

CZARY ŁĄCZONE

Ponizsze informacje nadesłał Piotr "Fai_wong" Adamczyk z Włocławka, za co łyka zwyczajowo memorkę.

W grze tej występuje bardzo duża ilości technik polegających na łączeniu czarów celem stworzenia jednego niezwykle potężnego zaklęcia (Star: podobnie było w drugim SUIKOOENie, choć w mniejszej skali - lista czarów łączonych w "Kąciku..." w PE#31). Łączone zaklęcia wykonujemy wypowiadając czary składowe jeden po drugim, w jak najszybszym tempie, aby ten drugi zaczął dziedziczyc jeszcze w trakcie trwania poprzedniego (Star: czasami może się zdarzyć, że połączą się zaklęcia nasze i przeciwnika). A oto lista owych kombinacji:

Starlight + Gravity Press = Gravity Star
Starlight + Light Cross = Star Cross
Starlight + Lunar Light = Lunar Star
Noah + Earth Grave = Noah's Grave
Noah + Eruption = Noah's Eruption
Ray + Earth Grave = Earth Ray
Light Cross + Earth Grave = Earth Cross
Lunar Light, Earth Grave = Lunar Grave
Star Flare + Earth Grave = Earth Flare
Deep Freeze + Eruption = Freezing Eruption
Deep Freeze + Earth Grave = Earth Freeze
Acid Rain + Thunderstorm = Acid Storm
Deep Freeze + Thunderstorm = Freezing Storm
Noah + Thunderstorm = Noah's Thunder
Acid Rain + Eruption = Acid Eruption
Deep Freeze + Thunderdoud = Freezing Thunder
Noah + Thunderdoud = Tsunami Thunder
Acid Rain + Thunderdoud = Thunder Rain
Blood Sucker + Energy Arrow = Blood Arrow
Eruption + Energy Arrow = Eruption Arrow
Eruption + Blood Sucker = Blood Eruption
Tractor Beam + Blood Sucker = Blood Beam
Starlight + Energy Arrow = Star Arrow
Tractor Beam + Energy Arrow = Boom Arrow
Starlight + Tractor Beam = Star Beam
Starlight, Star Flare = Heavenly Flare
Starlight + Blood Sucker = Bloody Star
Tractor Beam, Ray = Ray Beam
Tractor Beam + Lunar Light = Lunar Beam
Starlight + Press = Star Press
Starlight + Ray = Star Ray
Starlight + Gremlin Lair = Star Lair
Tractor Beam + Gremlin Lair = Gremlin Beam
Ray + Light Cross = Ray Cross
Ray + Lunar Light = Lunar Ray
Ray + Star Flare = Ray Flare
Lunar Light + Light Cross = Lunar Cross
Lunar Light + Star Flare = Lunar Flare
Ray + Shadow Bolt = Shadow Ray
Ray + Black Saber = Ray Saber
Ray + Shadow Flare = Ray Flare
Light Cross + Shadow Bolt = Light Bolt
Light Cross + Black Saber = Black Cross
Light Cross + Shadow Flare = Flare Cross
Lunar Light + Shadow Bolt = Lunar Bolt
Lunar Light + Black Saber = Lunar Saber
Lunar Light + Shadow Flare = Lunar Shadow
Star Flare + Shadow Bolt = Star Bolt
Star Flare + Black Saber = Star Saber
Star Flare + Shadow Flare = Shadowstar Flare
Press + Gremlin Lair = Gremlin Press
Gravity Press + Gremlin Lair = Gravity Lair
Press + Shadow Bolt = Shadow Press
Press + Black Saber = Black Press
Press + Shadow Flare = Press Flare
Gravity Press + Shadow Bolt = Gravity Bolt
Gravity Press + Black Saber = Gravity Saber
Gravity Press + Shadow Flare = Gravity Flare
Press + Thunderstorm = Storm Press
Press + Thunderdoud = Cloud Press
Gravity Press + Thunderstorm = Gravity Storm
Gravity Press + Thunderdoud = Gravity Cloud
Gremlin Lair + Thunderstorm = Gremlin Storm
Gremlin Lair + Thunder Cloud = Thunder Gremlin

RPG X TREME

Dawno już nie zadawałem Wam żadnych ciekawych pytanek, a najwyższo już poro ruszyc szarymi komarkami, zwłoszcza że Święta za pasem (jakby jedna z drugim miało cos wspolnego:). W kazdym razie Wasze zadanka (mam nadzieję, że nie za trudne) w tym miesiącu jest następujące:

WYMIEŃ CO NAJMNIEJ JEDNEGO ERPEGA (NA PSX'A), W KTÓRYM WYSTĘPUJĄ POSTACIE NOSZĄCE IMIONA BOHATERÓW DRAMATÓW SZEKSPIRA - PODAJ TEŻ OWE IMIONA ORAZ TYTUŁY TYCH DRAMATÓW.

Na rozwiązania (na kartkach pocztowych lub mailem) czekam do Nowego Roku, zas nagradami są oczywiscie Memorki.

NAGRODY

W tym miesiącu Memorki otrzymują: Marcin Kierczak z Krapkowic, Jarosław Kubik z Żowiercia, Marcin Siudak z Kielc, Paweł Rubaj z Gryfawa Śl. oraz Piotr Adamczyk z Włocławka.

BREATH OF FIRE 4

144 HIT COMBO

Metoda na uzyskanie tego wyniku opiera się w dużej mierze na szczęściu, lecz oczywiście również na odpowiednich przygotowaniach. Pierwsza i druga postać (np. Ryu i Scias) muszą miec 2-ciosowe bronie, trzecią musi byc Ursula z gunem zadającym obrazenia wszystkim rywalom. Pierwsza postac musi praktykowac u Bunyana (jej na samym początku starcia pakujemy Strength i Agility - byle tylko nie za duzo), dwie pozostałe u Krynika. Combo to odpalić można w czasie walki z Treanami, a jej przebieg powinien byc następujący:
1. Pierwszą postacią odpalamy Tiger Fist - daje to 36 ciosow
2. Drugą rzucamy Faerie Charge lub Faerie Attack - 40 ciosow
3. Trzecią również powyższe, w zależności co użyła druga - 60 ciosow
W sumie daje to 136 uderzeń, lecz pamiętać trzeba, że praktyka u Krynika pozwala na odpalenie jeszcze jednego ataku fizycznego w przeciwnika, dlatego też druga postac zada jeszcze dwa ciosy swoją 2-ciosową bronią, zaś ostatnia Ursula - dodatkowo strzeli raz we wszystkie sześć Treanow (jeśli tyle przeżyło). Voila - 144 HITS!
Sposob ten jest dosc trudny, gdyż trzebo miec sporo szczęścia, by Treony nie zginęły zbyt szybko - szczególnie po ostatnim ataku drugiej postaci (warta jej dac jak najsłabszą możliwą bron - oczywiscie z 2 hit), zdarzać się też mogą trafienia krytyczne, zas ataki Faeries są rozdzielane losowo (oczywiscie baraki w wiosce muszą byc pełne "wrazek"). Dodatkowo Ursulę warto wyposażyć w Artemis' Cap (przedmiot zwiększający celność), gdyż jej strzał jest dosc niecelny i może nie trafic we wszystkich wrogow.
[by Marcin "Kuro" Kierczak z Krapkowic]

OGŁOSZENIA

■ Powstał nowy serwis o nazwie Zelda-Center, a dotyczący serii gier "The Legend of Zelda". Dostępny jest on pod adresem www.zelda-center.prv.pl, a założony został przez Kiroge. Zainteresowani współpracą proszeni są o kontakt z: psychopata1024@poczta.fm

■ Powstała strona poświęcona wyłącznie tematyce dzisiejszego FINALa, zas mieści się ona pod adresem www.final10.republika.pl. Kontakt pod mailem: ban20@wp.pl

■ Łukasz Adamczuk postanowił stworzyć (i tak też zrobił) stronę poświęconą wyłącznie VAGRANTowi - jej odres to www.vagrant-story.prv.pl. Autor dodatkowo poszukuje osób, które chciałyby z nim współtworzyć internetowy serwis poświęcony RPG - kontakt pod mailem: ashley_riot@wp.pl

Listy - skrzynka



■ Oto list Tomasza Z. z Gdyni - drobnym maczkiem, drukowanymiliterami powtarzano nazwa PSX EXTREME. Tomaszu, masz zbyt wiele wolnego czasu? Idiotyczny quest, zaraz..

Brrr. . Zimno. Gdyby nie listy, które od Was otrzymuję, to kto wie - prawdopodobnie musiałbym płacić ciężką momonę za CO. (...) Bierzcie udział w naszej "Ankiecie" (kolejna edycja), o i w wielkim spisie konsolomaniaków - to fajna sprawa, zjawisko, ewenement na skalę rodzimej prasy branżowej!!! Będę miał co palić, hłehłe! (...) Co miałem począć z garnkiem, który otrzymałem od pewnego zagarzołega fono PE z Poznania? Że niby to prezent ślubny? Dzięki, talerzy ci u mnie pod dostatkiem, kieliszków również (.) Zauważyłem, co mnie zresztą cieszy niezmiernie, że coroz więcej z Was zaczyna kumać, iż Xbox jest konsolą godną zaufania, w związku z czym kupujecie ten sprzęt. Wiadomo: pirockie gry, kosmiczne możliwości undergroundowe, wcale wygorowana cena. Fajnie jest. GameCube w naszym kraju przędzie cienka - mało kto w ogóle wspomina o zabawce NINTENDO. Ciekowe... Gdzie podziali się wszyscy obrońcy moralności? Przestoliście wierzyć w "kostkę"? Niełodnie! Ale co fakt, to fakt: tylko świnia nie zmienia poglądów, co podkreślam na każdym kroku. Bacznie obserwujcie zawirowania na rynku konsolowym, wyciągajcie wnioski i dzielcie się nimi z Czytelnikami PE, oczywiście na łamach rubryki "LISTY". (.) Ile razy mam powtarzać wszystkim "sprytnym inaczej", że w każdym liście/mailu należy podawać swoje namiary (pełny odres zamieszkania)? A w mailach używajcie polskich znaków! (...) Trzymajcie się ciepło, spod choinki wyciągajcie konsole i gry, a Nowy Rok przywitajcie z przytupem - tego właśnie Wam życzę. (...) Żegna się HIV - psychopata, który ma w zanadrzach dwa lata (???).

Kontakt: hiv@psxextreme.pl, tel. 0608 33 82 82 (voice, seSMS), o także listy na odres Redakcji (z dopiskiem "LISTY - HIV")

PS. Tym rozem nie zmieścił nam się KONKURS NA NAJŁADNIEJSZĄ KOPERTĘ. Soros.

W tym miesiącu nagrody otrzymują:
Marcin Molnowski z Lutowisk (gra)
Artur Wachel z Lubina (PE#30)

PRYWATA:

Chrome Nowa Ruda - podsumowanie listy było super! Tak trzymaj, hłehłe! Lubię szczerość.
Chrobaków, Pełkowice - zazdrość **** Siśka?
Krzysiek Częstochowa - świat musi się przygotować w okamgnieniu. Bowiem za ok. 4 miesiące TO się stanie!
Kobak, Bochnia - nie widzę problemu, powiedz głośno co myślisz!
Fronek Złotoryja - facet życzę Ci powodzenia w tym co robisz.
Andy, Kalisz - nie jestem pewien, ale wydaje mi się, że tak. Nie rycz jednak ze to głową.
Zbirel Augustów - fantastycznie. Nie mogę się doczekać!
Jacek Chorzów - czekam na dnię i miesiące..
Indiana Wrocław - rozbawiłeś mnie do łezuku. wariacie! Szkoda, hłehłe!
Santor Kołobrzeg - tak radykalnie rozwiązane are przejdą etapu cenzury obyczajowej, zapewniam.
Kamil Kalowice - i na co jeszcze czekasz? Do dzieła!
Gromky Opole - bufonie! A nowe= BUHAHA!
Kilian, Warszawa - nie jestem w stanie zdefiniować takiego zdania... ale przeczytam do mnie. Być może da się coś zrobić w tej sprawie.
Vinil SMS - no spłyp.
Adam Gaborski - Ściera chrzeby taką Zaloty wersję "ngliszt"!

BRUCE LEE Z KIELC

"[...] 20 lat temu w Kralcach urodził się CZŁOWIEK, chłopak, niby nic w tym dziwnego, spox, norma. Mijały lata, szczególnie na podwórku, chłopak ten uwielbia uganiać się ze piłką, kontakty z ludźmi, ale też zawzięcie gra ne 'pegazie', wymienia karty na bazarach, a takze uczy się (średnio.) JEST GIT! Ale w końcu zaczyna dostrzegać różnice, e raczej dostrzegają je inni, zaczynają się wyzwiska. Wyzwiska typu 'Chińczyk', 'żółtek', 'japoniac' itd. O co chodzi jakby? (...) Chłopiec nie rozumie, żyje dalej bo żyć musi (czy eby na pewno?). Pewnego razu gdy wraca z kumplami z meczu (ma ok. 14 lat) zostaje pobity przez 'ewoich', upokorzony na oczach wszystkich, w duszy go rozrywa, chca mu się płakać ale nie może, bo coś sto/ mu w gardle i wtedy buntuje się, złości, zamyka w sobie, zmienia się jednym słowem. Zaczyna pytać: co jest? Czy ja jestem gorszy? Dlaczego tak jest? Jak łatwo zgednąć, ten chłopak to ja. (...) Moja matke, kiedy była młoda i piękna, wyjechała z Japonii do Moskwy na studia (po co?) - jako jedna z nielicznych Japonek zdołała się tam dostać. Tam też akurat studiował młody, przystojny Polak z Kielc. Tak zaczęła się wielka miłość. I wszystko było nawet dobrze, do momantu śmiarci ojca. Terez mam 20 lat i juz jestem zmęczony życiem, mam dość, i tylko to, że jestem bardziej podobny do matki. Czasem mam jej za zła, ze to wszystko przez nią, ale wiem że nie mam prawa jej tym obarczać (...) Nie wiem co robić... Jadynie PSX, a teraz DC pozwalają mi dalej żyć, a raczaj egzystować. Nie wiem po co dalej żyć. PSX umarł, Dreamcast umarł, ja też powoli się staczam. [...]" Artek, Kielce

Stary, czym Ty się łamiesz? Stań przed lustrem i uświadom sobie, że choć po trosze jesteś podobny do Bruce'a Lee (był on, jak zapewne wiasz, Chińczykiem)! Ne dobry początek: skuj mordy kolesiom, którzy kiedys Cię upokorzyli, zbasztali, po czym... hm, zakasaj rękawy i biarz się do roboty. Pozbądź się kompleksow - bez nich będzie Ci się zyło lepiej. Tolerancja w Polsce rośnie powoli, ale jednak rośnie. Za kilka lat być moze Polska stania się cywilizowanym państwem. Graj, ucz się, pracuj, rób swoje. Po prostu żyj. Kolor skóry ele nie liczy (pomijając nie teges poglądy sklnów) [Ś spójrz na to tak: facaci Ci po prostu zazdroszczą, bo jastes inny ale też oryginalny, a na takich lecą fajne babki - powega. Innymi słowy, dostajesz w kość za to, za jesteś lepszy].

SŁONA ZUPA

"[...] 1) W PE#62 nie było adrasu do korespondencji (listy). To jest profesjonalna pismo??? 2) W Waszej gazetca panuje rasizm! Rasizm, który dotyczy GameCube'a. Napisaliście, ze GC nie nadąze ze konkurencją... A czy któryś z Was patrzył w statystyki??? GC jest trzeci po PS2 i GBA (pod względem sprzedanych konsol). Potem znajduje się Xbox z liczbą nie dorastającą do pięt GC! Istniają tu dwie alternatywy albo się nie znacie albo jesteście ślepi... Ja osobiście myślę, ze pierwsza alternatywa jest bardziej prawdopodobna, bo jak mozna nie dojrzeć, ze GC zdobywa w wojnie konsol drugie miejsce?! Ze niby GC ma mało gier? Wystarczy tylko chcieć o nich napisać. [...]" Bizarra Bear, e-mail

Weź się utop! Co, zupa była za słona? (...) ad 1> Bądź tek dobry i zauważ, ze w "LISTACH" nigdy nie praktykuję takich metod. Jeśli komuś zależy na odnalezieniu adresu do korespondencji, to się wysili i takowy znajdzie (vide "stopka redakcyjna"). Tak, to jest profesjonalne pismo. ad 2> Podoba mi się tok Twojego myślenia. Proszę, mów dalej, najlepiej drukowanymi literami. Cwoku, zajrzyj do Netu i pomiń statystyki dot. rynku japońskiego. A na koniec wymień choc jeden tytuł na GC, który zagrozi np. MGS2 lub SPLINTER CELL ew. GRAN TURISMO 3 lub SEGA GT 2002. Że co? Przeciez "wysterczy tylko chcieć", nieprawdaż?

LIST MIESIĄCA

NAGRODA GRA

FOTOREALISTYCZNE FLAKI NA ŚCIANACH

"[...] Zapragnąłem jej, zapragnąłem konsoli nowej generacji, myśl ta zaprzątła mi głowę tek mocno, ze chodzę nieprzytomny i nie potrafię mówić o niczym innym. Niestety, zenim się jej dochrapię - jeszcze trochę czesu upłynie. Cóż, nie pozostaje mi nic innego, jak cierpliwie czekać (HIV, gdybyś wiedział jak to czekanie mnie męczy...) No właśnie, tu nasunęło mi się pytanie: dlaczego umarła tak wspaniałe konsola jek PSX? Konsola która znalazle przeszło 100 milionów entuzjastów na całym świecie? Zgoda, Szarak nie posieda tak wspaniałych możliwości graficznych jak nowe maszyny, ala czy to oznacze, ze gdyby na Szareka ukazał się jakiś wspaniały tytuł, to nie znelazłby on odbiorców? Otóz znalazłby, i to bardzo wielu, ale cóz z tego skoro developerzy kuszeni mocą i wciąz rosnącą popularnością Next Genów wolą pisać gry ne te platformy, a kochanego Sonieczka olewają.

HIV: *Przeciętny Grecz pała chęcią 'zerzynenia kosmitów' w coraz lepszej oprawie graficznej, tofez powstają nowe, silniejsze platformy. Skoro powstają nowe platformy, to ludzie je kupują. Skoro je kupują, to developerzy kiecą na nie gry a co za tym idzie - owe gry nabywają kolejni klienci (łańcuszek szczęścia). Rynek nakręca się sam. Skoro rynek rośnie w tak zastraszającym tempie, jak obecnie (przyrost wygląda na wykresie tak /), to forsa napływa drzwiami i oknami. A jeśli developer ma astronomiczne zyski z tworzenia giar np. na PS2, to po cholarę ma się męczyć z pozycjami na PSX? Nie ma ne to ani czasu, ani ochoty, ani tym bardziej gwarancji, ze odpowiednio dobrze sprzeda grę na 'dinozaure'. Bo konsole to nie The Rolling Stones.*

Pół biedy, jezeli skupiliby się na ulepszeniu AI czy dokładniejszym odwzorowywaniu fizyki, ale nie - oni muszą pracować nad tym, aby cycki Lary Croft miały x polygonów zamiast y. Odnoszę wrazanie, ze grafika stanowi teraz to, co w grach najwazniejsze, a tak być nie powinno. Wydaje mi się, ze producenci konsol za cel postewili sobie stworzenie (w przyszłości) konsoli mogącej swobodnie generować grafikę fotorealistyczną, ele zastanówmy się, czy to naprawdę będzie aż taka rewelacja, czy nie zostanie zatracony unikalny feeling dzisiejszych gier? Wyobraź sobie. Drogi HiV'le, taką sytuację: odpalasz właśnie nowego szuterka FPP okraszonego fotorealistyczną grafiozą, mija spoko interko, pojawia się menu główne, wybierasz 'New Game' - i siup! Zaczynasz z gunem w ręku, wszystko wygląda jak film, spoko - myślisz sobie - i brniesz dalej. Wyskakuje pierwszy przeciwnik (załóżmy, ze jest nim zwykły człowiek z gunem), walisz oetro z wszystkich dostępnych argumentów i idziesz dalej. Jednak kątem oka dostrzegasz mocno zmasakrowane zwłoki, czaszka otwarta, jelita na wierzchu, pisior urwany i kto wie, co jeszcze... I co, teraz nadal jest tak fajnie? Nie uwazasz, ze przez takie motywy gry mogą się stać trochę niesmaczne (wiem, wiem, Grecze to zaprawione w bojach jednostki, mnie tez nie ruszają takie rzeczy tak bardzo jak powinny)? Pomyśl, ze jadąc ulicą w GTA8 niechcący potrąciłeś jeką fajną laskę i rozsmarowałeś ją po pobliskim chodniku, a wszystko to przy fotorealistycznej grafice. Mozna to porównać do oglądania zdjęć z www.rotten.com. Tak więc śmiam twierdzić, ze taka mega dopasiona grafa nie będzie się sprawdzała w kazdym gatunku gier, będzie idealna do sportówek, wyscigów itp., ale zupełnie nie będzie się nadawała do gier z odpowiednią dawką brutalności, a takowych na rynku jest całkiem sporo. Oczywiście mozna podeprzeć się cenzurą, ale wyobraź sobie jak to będzie głupio wyglądało. Fotorealizm? Raczej nie. A tek w ogóle, to czy naprawdę aż tak fajnie będzie się pogrywać w wyścigi wyglądające jak transmisja telewizyjna? Moim zdaniem część klimatu zostanie zatracona. Byłbym niezmiernie uradowany, gdyby producenci bardziej skupiali się na poprawie zawartości merytorycznej gier (e ta, jak wiadomo, czasami jest daleka ideału). [...] Mercin Malinowski, Lutowiska

HIV: *Owszem, przedstawiona przez Ciebie wizja jak najbardziej mi odpowiada. Gdybym mógł szarpnąć w nową ścigałkę z fotorealistyczną grafą (np. GT5), miałbym do tego pierdzielnik projektor o przekątnej ok. 52", lub jako alternatywę GT3 na PS2, to bez wahania wybrałbym tę pierwszą opcję. Moza mi odbiło, dostałem kota, ale nie widzę w tym nic dziwnego. A moze się mylę... Wydaje mi się jednak, ze świe część Czytelników PE podziela moje zdanie (no, jak jest?). Zupełnie nie rozumiem Twego zakłopotania z tytułu fruwających co rusz flaków, członków i pisiorów (???). Co ma fotorealistyczna grafika do treści merytorycznej gry? Polecam Ci zczajenia TWIN CALIBER (PS2) - przekonasz się, co to znaczy rzeź 'niewiniątek', nawet bez tak sugestywnej oprewy (...) Na osłodę wysyłam Ci grę - niechaj stanowi dla Ciebie natchnienie.*

TO TYLKO BITWA...

"[...] Uwazam ze to, co dzieje się ne rynku konsol, jest bez sensu. Dokładniej? OK. Mam na myśli konsolę MICROSOFTu. Według mnie ten sprzęt ma w sobie taki potencjał, jak żaden inny do grania. Aż mnie nerwy biorą, gdy dowiaduję się, ze GCN sprzedaje się wszędzie dużo lepiej niz Xbox. Na "kostce" NINTENDO według mnie nie me ne czym grać; oprócz RESIDENTa i kilku innych tytułów. Przejdzmy teraz do X-a. Aż mi się wierzyć nie chce, że

z nienawiści Graczy do Billa G. tan sprzęt (i MICROSOFT oczywiście) tyle traci. Według mnie MICROSOFT wygra z SONY i jego PtayStation. Może nie od razu, ale poczekajcie tylko do Xboxe 2. Teraz MICROSOFT jest ze bardzo z tyłu, eby dogonić SONY, ale ja wiem, ze z SONY sobie poradzi. Sami się zastenówcie: ta konsola ma światne glerki już teraz, a jeśli spojrzeć na plany wydawnicze ne najbtizsze miechy - będzie w co grać. Gracze ne całym świecie powoli będą się przekonywać do sprzętu Billa i jego kolejne konsole będzie miała świetny start [..]" Arnie911, e-mail

Jeśli wybierzesz się na giełdę komputerową (to jadyna alternatywa, bowiem Xbox wciąż nie jest oficjalnie sprzedawany w Polsce. Na pohybel!) i przycupniesz na chwilę, zauważysz ze Xboxy sprzedają się ne równi z PS2! Mało kto dziarzy pod pachą GaCka, ala X-y schodzą pięknia (często gracze wymieniają PS2 na Xa!). I rzeczywiście, drugi X moze niezle namieszać, co zresztą pionierskiaj konsoli MICROSOFTu udało się wyśmienicie. Gracze szeroko otwierają oczy.

BOMBA POSZŁA W GÓRĘ

"[...] Witam! Mam perę pytań w związku z Twoim artykułam (z września) o wyborze konsoli. Sam stoję przed tym trudnym wyborem, jako pecetowiec z wieloletnim stazem mam już dość ciągłego modernizowania kompa i niedopracowanych gier, więc zamiast wydawać kasę ne nową kartę graficzną postanowiłem kupić konsolę.). Po lekturze artykułu zacząłem zestanawiać się nad Xboxam (ha, Gates nigdy nie da mi spokoju), ale poprzeglądałem stare gazety o grach i obawiam się, czy aby Xbox nie skończy jak Dreamcast (w końcu ne Dreamcasta tez zepowiadano wiala fajnych gier, ukazało się wiele gier, był taż dostęp do Internetu i możliwość gry online, był nawet WindowsCE, a jednek SEGA odpuściła sobie). W ogóle obecne sytuacje przypomina mi tę sprzed kilku lat, kiady to ludzie wysyłali listy do gazet z pytaniemi, co lepiej kupić: PSX'e czy Seturne. Zastenawia mnie też jedne rzecz: różne źródla podają, za Xbox jest wielkim sukcesem MICROSOFTu, albo ze jest jego porazką (...) Chciałbym tez zapytać, jak wygląda sprawe z piratami ne najnowsze konsole. Czy to są pełne wersje ne DVD, czy też CDR z wyciętymi filmami i muzyką? Wiem, że piractwo jest berdzo drazliwą kwestią, ale nie ma co się oklamywać - nie jesteśmy bogatym narodam, a sprzęt i gry nie są tenie. Chociaż w przypadku jeśli mielbym mieć 10 piratów bez muzyki i filmów, to wolałbym kupić sobie za te pieniądza 1 oryginele i naprawdę cieszyć się grą. Powiem więcej: jak widzę pireta, który w moim miaści praktycznie "kontroluje" rynek piratów na PC, jezdzącego super BMW, to mam ochotę nafaszerować go tekimi małymi kolesiami o kalibrze 9mm:). Co mogę zrobić za 800 zł miesięcznie, ciężko jest się utrzymać na studiach (no wiesz, piwko, penienki) i jeszcze kupić sobie oryginala za 250 zł. [...]" Lobotomizator, e-mail

Nie ma misia! W promocję X-a niejaki Bill G. wpompował zbyt wiele kasy, aby wycofać się z planów ne przyszłość. Xbox buduje podwaliny pod swojego następcę, który z pewnością huknie gromko. I dobrze, cholernie powezne i mocne konkurencje dla PS3 jest pewne (rok 2005/2006), więc koncem SONY powinien się postarać zaskoczyć wszystkich jak jeden mąż jakimś rawolucyjnym rozwiązaniem ne miarę PSX (swago czasu polygonalna grafe dała radę - wszystkim szczany opadały). Pozyjmy, zobaczymy. A o przyszłość X-a nie masz się co martwić - teraz moze być tylko lepiej, o czym przekonują wyniki sprzedazy (..) Zarówno na PS2, jak i X-a zrzucane są gry na płyty DVD lub CD-R (CD-R/W w przypadku X-a). W przypadku DVD sprawa wygląda "1 1", zaś na płytach CD-R najczęściej powycinana są różne dodatki: filmy, muza, ew. gry rozbijane są na kilka płyt [np. HALO (X) na 4CD, SILENT HILL 2 (PS2) na 3CD]. Polecam kupno oryginału.

TERROR

"[..] Ostatnio stoję w sklepie w kolejce i patrzę, a tu mały chłopczyk podbiagł do starego numeru PE (z Mananem ne okładca) (PE#63 - przyp. HIV'a). Tak sobie go ogląda, nagle podbiega do mamy i mówi: "kup mi, kup...". Matke ne to "nie kupię ci takiej gazety". Dzieciek był jednak wytrwały: rozpłakał się i zaczął wrzeszczeć na cały sklep. Tym sposobem udało mu się. Dostał to, co chciał! [...]" MPU, e-mail

Matka sterroryzowana przez brzdące? Żadna nowość. Ja ne przykład, gdy chciałem rasoraka, groziłem ze osikam przechodzącego staruszka. Skutkowało, przynajmniej do czasu.) W przyszłości zrobimy okładkę z Pokemonem - oj, będzie się dzieloł.

LAMER. KTO?

"[. ..] Cześć HIV! Chcę poruszyć temat gostków, którzy od pewnego czasu do Ciebie piszą w sprawie idiotycznych problemów. Mianowicie, pisze do Ciebie gość, za jest zutem, ale kiedyś był Graczam hardcore'owym; teraz już nie gra, bo 'stracił wątek'. Przecież gdyby był Graczem hardcore'owym, to by nie przestał grec, nie sądzisz? Taki gość to nikt inny jak lamer. [. ..]" ???, ???

Skoro ktoś 'stracił wątek' (notebene niazłe sformułowanie, hiehiel), to jego sprawa. Przeciez każdy ma prawo do bycie zulem, nieprawdaż? Pamiętaj: nie śmiej się z cudzych merzeń! Ja kiedyś tak czyniłem, tecz szybko dostrzegłam, za kabotyńskie to rozumowanie jak pieron. Skoro delikwent chca grać i me ku temu warunki - proszę, niechaj zegra się na śmierć, to jego sprawa. Nie chce grać - wolna droga, przeciez w życiu mozne robić wiele znacznie berdziej pozytecznych rzeczy (ot, choćby codziennia plewić ogródek). I jeszcze jadno: 'hardcore' to termin cholernie naduzywany, a ne dodatek względny.

2 LATA JAK Z GÓRKI

"[..] List ten piszę żeby otrzymać od Ciebie jakąś negrodę (bynejmniej nie za "debil miesiąca"). I nie zamierzam osiągnąć tego pisząc farmazony w stylu "pies zgwalcił mi pada, czy mozecie mi pomóc?" czy "moje alostra zjadła mi memorkę, oddam ją (siostrę?) za nową". Nie tędy droga. Po piarwsze, HIV, kume, Ty to musisz mieć nerwy ze stali: tyle listów czytać i jeszcze potem ne nie odpowiadać. Ufff... Sprawa druga - gry. Nie wiem jak Wy, ala mnia sztag trafia kiedy myślę, iz kiedyś gry robiło się w jeden miesiąc. Tymczasem dzisiaj zajmuje to nawet DWA LATA. A co będzie za 10 lat! Myślę ze dojdzie wówczas do paradoksu. Jak wiedomo, konsole starczają ne góra 5 let (za lat kilka moza być to okras jeszcze krótszy), więc albo poszczególne firmy zeliczą "fuzje", co by zrobienie full wypas gry zajęło im przy dobrych wiatrach 2 lata (no, chyba że robienie gier "nowaj genaracji" będzie się ograniczało wyłącznia do nałozenie ne "gole obiekty" tekstur w coraz bardziej kosmicznych rozdziałkach, ale nie sądzę), albo na kompromis pójdą producenci konsol i wezmą przykład z pecetów. Mowa tu oczywiscie o możliwości dokupywania coraz nowszych kart graficznych (sztucznie przedłużą one zycie konsoli) lub, o zgrozo, większej ilości pamięci. Sądzę, że taki stan rzeczy wkrótce będzie miał miejsce, niestety. Myślę tez, ze firmy produkujące ekcelaratory juz teraz kręcą jak mogą, azeby nie było inaczej. Swoją drogą, taki zabieg miał już miejsce dzięki... NINTENDO. Nia wiem co tym gościom przyświecało, gdy wypuszczeli na rynek Ram Packa (dodatkowa pamięć) do N64, ale po firmie skądinąd najbardziej kojarzonej z konsolami się tago nie spodziewałem. WSTYD. A teraz dochodzi jeszcze Xbox, który wprawdzie po "piecu" odziedziczył jedynie dysk twardy, ale jestem niemal pewny, iz jego następca pójdzie w ślady "nosiciala Windowsa" (chodzi o dopalki i inne duperele) (..) Konsolowcy, nie dajmy się! [. ..]" Ceglash, e-mail

Wydłużenie czesu potrzebnego na sklecenie gry to nie wymysł developerów, ani tym bardziej wydawców, lecz wyzwanie stawiana tym piarwszym przez sprzęt. No tak, jeśli marzysz o tym, aby na PS2 wychodziły gry z szatą graficzną na poziomie wiekowego "Jet Set Willy", to proszę bardzo... w miesiąc powinno dojść do sfinalizowania projektu, kolejny zajmie podpisanie stosownych umów i dystrybucja. Zadowolony? Niestety, to nie ta liga. Współczesne gry "muszą" być "full wypas 3D", bo w przeciwnym razia sprzadawałyby się co najwyzej w nakładach kolekcjonerskich. No, sam pomysł - co wolałbyś łyknąć za 250 zeta: np. VICE CITY czy amigowego "Lotusa"? Opracowanie warstwy fabularnej to pikuś, najwięcej czasu zabiera praca tabunu grafików oraz programistow (z naciskiem na tych ostatnich). Zatrudniana do prac profesjonalne studia graficzne, filharmonie, opracowywane symulacje fizyczne i inne elementy składowe to nie w kij dmuchał. Testerzy mają pełna ręce roboty. Ale to dobrze. Osobiście wolę gry tworzone długo, ale rekompensujące wyczekiwanie wysokim poziomem marytorycznym (całokształt). Obacnie istnieje tak wiele teamów developarskich, a co za tym idzie - powstaje masa gier, ze wydłużona oczekiwanie mozna przałknąć bez większych problemów (pod warunkiem dostępu do gier na bieżąco). Harezje prawisz w temacie dopalania konsol, gdyż konsola z wymienną pamięcią, HD itd. nie będzia juz konsolą, tylko pecetem, ot co. I komu nalezy się nie dać? (...) Ceglash, zrobię Ci psikusa - nie dostaniesz oda mnie zadnej nagrody. Za duzo myślisz (naduzywanie tego słowa nie przypadło mi do gustu.)

PODEJRZANE RÓŻNICE

"[...] Nie kupuję jednej rzeczy. Chodzi mi o oceny. W pewnym piśmie czytem, że gra *** ma lepszą grafikę na Xboxie niz na PS2, więc wersja na X-a dostaje



Listy - skrzynka

wyższą ocenę końcową. Natomiast w PE też jest jasno napisane w recenzji, że wersja na X-a ma ładniejszą grafikę, jednak ocena końcowa jest taka sama, podobnie jak ocena za grafikę. Co to ma znaczyć? Olewacie różnice? [...]"

Bartł, e-mail

Nic nie olewamy (tj. prawie nic... a może prawie nic nie nie olewamy,:) Jak być może zauważyłeś (hm?) wprowadziliśmy jako pierwsi w polskiej prasie branżowej do recenzji dwie 'oceniaczki' - dla 2 różnych wersji. Ma to sens tylko wtedy, gdy konkretna gra na konkurencyjnych platformach różni się przynajmniej w zakresie grafiki. Ale różnica ta musi być namacalna. Pragnę jednak wyperswadować Ci, że grafika to nie wszystko i częstokroć pomimo niewielkich różnic w tym zakresie, taką samą przyjemność sprawia zabawa zarówno na GC, PS2 jak i Xboxie. Nie wydaje nam się (ciału redakcyjnemu PE), żeby słusznym posunięciem było dodawanie z tego powodu chociażby "plusa" do oceny końcowej. Jeśli nie nadążasz, wytłumaczę Ci to na przykładzie. Załóżmy, że masz grę, która wg Ciebie zasługuje na "8" (ogólnie). Wyobraź sobie tę samą grę okraszoną lepszą grafiką. Czy zasługuje na "8+"...? Wyobraź sobie tę samą grę z jeszcze bardziej dopracowaną grafiką. Ocena "9-"...? Wędząc dalej za tym tropem - wyobraz sobie tę samą grę z super-fotorealistyczną oprawą... Ocena - "10"? (...) Kumasz? Sama jakość grafiki nie może decydować o ocenie ogólnej, ale jeśli do tego dochodzi podbita rozdzielczość, bardziej płynna animacja, lepsze (bardziej intuicyjna) sterowanie, dodatkowe bonusy i inne cuda na kiju, to jak najbardziej - ma to wpływ nie tylko na ocenę składową za grafikę, ale i ogólną (zapraszam do przeczytania testu UNREAL CHAMPIONSHIP na Xboxa!) () Co się tyczy sposobu oceniania gry na X-a i PS2, to już wyjaśniam w podskokach. Należy oswoić się z faktem, że Xbox ma znacznie większe możliwości w dziedzinie generowania efektów specjalnych niż Czarnula (bump-mapping, rozbłyski etc., generalnie wszystko co jest związane z real-time'owym oświetleniem). Jeśli gra ABC wygląda IDENTYCZNIE na obu platformach, to de facto lepiej wygląda na PS2. Bardziej hardcore'owo sprawę nakreślając: jeśli gra ABC wygląda IDENTYCZNIE na GameBoy Advance i PSOne, to lepiej wygląda na wspomnianym handheldzie. Bo stosunek jakość/możliwości odgrywa tu główną rolę. Chyba nie sądzisz, że gry na PlayStation oceniamy pod kątem graficznym przez pryzmat next-genowych potworów, co? Gdyby tak było, ocena "4" za grafikę byłaby poprzeczką ustawioną zbyt wysoko.

NUDA... NUDA... NUDA...?

"[...] Siedziałem na lekcjach i myślałem o Waszym czasopiśmie... czego dokonaliście i jakim kosztem), o poświęceniu jakie włożyliście w to "coś", co trzymamy co miesiąc w ręku i nie wyrabiamy ze śmiechu). Wniosek nasuwa się sam. "Jesteście wielcy", dajecie nam - Graczom - dużo radości, zabawy, humoru itp. rzeczy zawartych w PSX EXTREME. Mam jednak pytanie: czy przypadkiem nie czujecie się tym zmęczeni? To samo co miesiąc zbieranie materiałów, te sema gęby zg(Red.)ów, dabilne uwagi... Przecież to jest męczące jak cholera i pracochłonne [...]"

Przedwojenny Dzik, Zagań

Nie zapominaj, że ekipa PE to entuzjaści gier wideo. PE nie tworzymy jeno z zimnej kalkulacji, takie projekty weszły na rynek, jednak szybciutko, w okamgnieniu zeń spadły (o nastawieniu tylko i wyłącznie na tłuczenie złotówek autorzy mieli czelność ściemniać, że muszą się 'przebranżowić', bowiem konsole w Polsce padają na ryj i w ogóle są daremne). A my trwamy w najlepsze, rosnąc powoli w siłę. Gdy na rynku pojawił się pierwszy numer PE [BTW: było to pierwsze w Polsce nieoficjalne (czyt. nie sponsorowane) przedsięwzięcie związane z konsolami], wszyscy zlewali i nie wierzyli w przyszłość tegoż projektu (nawet twórcy nie spodziewali się takiego obrotu spraw, historia PE została opisana i dołączona jako bonusowa książeczka do PE#50 - zapraszam do lektury). A jak jest obecnie - sam widzisz. Gramy z pasją, z entuzjazmem piszemy, nie przesypiamy nocy i kiblujemy w pracy do późnych godzin wieczornych. Niestety w życiu nic nie ma za darmo (chyba że strzał w ryj w ciemnej uliczce).

CHORE DYWAGACJE

"[...] Po przeczytaniu zapowiedzi DOOM 3 na X-a uważam, że jeżeli ON to pociągnie, to czy będzie możliwa konwersja tego tytułu na PS2? Po zobaczeniu konfiguracji kompa (PIV i inne pierdoły) myślę, że nawet Emotion Engine by sobie nie poradził () i zeczynam się obawiać, że PS2 nie pociągnie na rynku tyle czasu, co staruszek PSX ([..]" PEsEq, Bertoszyce

Tak się nieszczęśliwie złożyło, iż miałem przyjemność obczaić w akcji 'bardzo-bardzo-bardzo' wczesną, grywalną beta-wersję gry DOOM III (w wersji PC, stuff z E3). Po testach złapałem się za głowę, a i własnych kulek musiałem szukać po podłodze. Szok! Przede wszystkim za sprawą obłędnej grafiki, bowiem w temacie rajcowności wypowiedzieć się nie sposób. Cóż jednak z tego, że D3 zjada wszystkie next-genowe konsole razem wzięte, skoro należy go traktować jako ciekawostkę. Sprzęt który płynnie pociągnie tę grę w rozdziałce 800x600 będzie dostępny na rynku dopiero za ok. 1,5 roku, a i tak za bajońską sumę. Xbox nie ma najmniejszych szans na płynne pociągnięcie tej gry przy uwzględnieniu wszystkich detali i jakości tekstur, jakie hulać będą na PC. Port UT2003 doskonale wykazuje, że Xbox (o PS2 nawet nie wspominam, co by nie narażać się na zbyt głośne gwizdy i pomidory/talerze ciskane w mym kierunku) nie daje rady piecowi w doomowcach (pomijając fakt, że owa konwersja nie została napisana przez jakiś wyjątkowo zdolny team developerski). Tym bardziej żal mi Ciebie za przekonania "mysię, że nawet Emotion Engine by sobie nie poradził". Dobre sobie, hłehłe! (.) Przetrzyj łzy i bądź dobrej myśli! Ja tam głęboko wierzę w to, że PS2 będzie się mocno trzymać na rynku przez najbliższe 3 lata i nie odda palmy pierwszeństwa konkurencji (choć wcale mi na tym nie zależy. Niechaj wygra 'najlepszy' koncern, dający najwięcej radochy nam - Graczom!). A później... Wiadomo wszem i wobec, że SONY kleci PS3, gigant z Redmont zlecił zaprojektowanie następcy X-a, a NINTENDO... No tak, NINTENDO rzekomo się wycofało, mniejsza jednak z tym. Aha, w międzyczasie, posiadacze hi-endowych dziś blaszaków zmienią 2 razy swój komputer. Kapujesz cokolwiek?





Listy - skrzynka

A BYŁO TAK...



"[..] Mając 18 lat namówiłem moich rodziców na kupno PSX'a. (..) Gdy miałam już konsolę, nie wiadziałem w co grać. Miałem kilka gier, które okazały się kieprawymi tytułami. Na drugi dzień pobiegłem do kiosku w celu kupna gazety traktującej o grach konsolowych. Tak się złożyło, że w kiosku leżał akurat trzydziesty nr PE, więc go kupiłem, czego zresztą nie żałuję. Po przeczytaniu całego numeru "od deski do deski" - przypadł mi on do gustu zarówno pod względem humoru jaki panował w gazecie, jak i recenzji, które pozwoliły mi określić co kupić, a co pożyczyć od kumpla. (..) Humor i luźne podejście do życia, które panowały w PE, były zbliżone do moich preferencji. Co miesiąc czekałem na PE, by móc dowiedzieć się, co nowego ukazało się na rynku, no i oczywiście "pozdzierać" z tekstów, listów oraz Pierdzącego Oszołoma. (..) Obecnie mam na karku 21 lat, konsolę zamieniłem na czerwonego maluche, który zawiezie mnie i moją dziewczynę tam, gdzie tylko zechcemy, czego konsola nie potrafiła. Na konsoli gram u siostry - kupiła ją swoim dzieciom, pozyczem ją raz na jakiś czas i zagrywam się w domu, jak młody pelikan, w stare hity. PE#30 mam do tej pory, mimo iż nie ma on już okładki, był trzykrotnie sklejany, ale zewsze leży na honorowym miejscu - jako coś, co zmieniło moje życia na lepsze. W przyszłości mam zamiar kupić PlayStetion 2, bo czytając recenzje i patrząc na zdjęcia aż mi się mózg lasuje. (..) Pozdrawiam ekipę PSX EXTREME i moją ukochana dziewczynę, czyli Magdę L. [..]"

Artur Wachel, Lubin

To się chwali! "To", czyli pozostanie wiernym ideełom! Wiesz, życie nie jest tak kolorowe, jak to wygląda w debilnych reklamach, ne łamach kolorowych czasopism (m.in. PE), ew. w filmach "mede in Hollywood". Nie wiem jak Ty, ale je rano, po przebudzeniu się, nia mogę znieść swego własnago oddechu (tzw. "kapeć"), patrząc w lustro na ten zapyziały, zarośnięty pysk. Ostatkiam chęci sniadanie popełniam które zapijam kawą-mordarcą, później coś tam-coś tem, aby w koncu zebrać się do pracy i wiesz co? O ile praca "przed komputerem" cieszy mnie umiarkowanie, tak jej część praktyczna, czyli katowenie konsol, nadal sprawia mi frajdę. Dlaczego? Ano, bowiem lubię to jak cholera, czuję powere po chwyceniu w dłonie pada, gdy z głośników dobiegają ryki silnika, a na ekranie śmiga krajobraz. Bawię się doskonele od lat. Czego i Tobie życzę. Już wkrotce dostaniesz archiwalny nr PE, mianowicie trzydziesty. Jeno oprew tenze w remki i strzeż przed dzieciakemi siostry!

ROLL(KA) ON!

"[..] W latech 60. dziewczyny wysyłały do "The Beatles" gumy do zucie. Chłopaki mieli ze zadenie trochę je pozuć, a następnie odesłać. Słuchaj HIV, niedługo przyślę Ci papier toeletowy - chybe wiesz, co powinienes z nim zrobić, zanim odeślesz mi rolkę z powrotem. [..]"

Crash, e-mail

Niezłe, niezła. Czy chcesz "autografy" pozostałych zg(Red.)ów?

TEST NA RECENZENTA

"[..] Otóż, pewnego dnia na lekcji wychowewczej wypełniališmy coś w stylu rozeznania pt. "Ścieżka zawodowa". Polegało to ne tym, ze wypisywaliśmy na kartkach zawody, ktoryml chcemy się zająć w przyszłości. Ukradkiem podejrzałem co mój kolega (hardkorowy Gracz) napisał. I zobaczyłem "recenzent gier". Dobra, a teraz pytem się samego siebie i Czytelników. W jaki sposób moze on zostec recenzentem, jeżeli nic w tym kierunku nie robi, dostaje notorycznia szmaty z dyktend ne 'polaku' (mature juz w majul), a jedyne co umie robić dobrze, to picie taniego spirytusu ze strefy wolnocłowej? Podejrzewam, ba, jestem pewien, ze takich fechowców jest znacznie więcej. Żyją oni w błogim, lecz jakze mylnym i gublącym przekonaniu, ze wejdą do branzy tylko dletego, że kochają grać. Zejdźcie na ziemię i oderwijcie się (choćby częściowo), nie od rzeczywistości, jak to zwykle bywało, lacz od pada i glar, ciecie jedna. Poszukajcia czegoś czym mogłibyście się zejąć w przyszłości, bo ze chlanie i granie nikt Wam kasy nie zaplaci! A jaśli naprawdę powaznie myślicie o zawodzie recenzenta, to róbcie coś w tym kiarunku (..) a później oddajcie się giercowaniu - zobaczycie, ze nie ma nic lepszego niż usiąść z zimnym piwem po robocie/nauce przed konsolą i granie z czystym sumieniem i poczuciem dobrze spełnionego obowiązku, nawet jeżeli ów obowiązek przez Was samych narzucony został! [..]"

Pitolowy Tekkenowy, Berlinek

Wiesz w co się chce wpakować Twój druh? Powtarzałem, powtarzam i powtarzać będę, iz praca recenzenta lekka nie jest (wiem o tym doskonale, zresztą nie tylko ja) - to raz, a dwa i aby zaistnieć na rynku, trzeba się wykazać. Czym? Sam nie wiem. Najzwyczajniej w świecie trzeba mieć to "coś". Warsztat pisarski nie tyle mile widziany, co "must have") - bez tego nici z kariery. No i mozna zapomnieć o wyzyciu z tego fachu. Niestety, póki co w Polsce recenzowanie gier mozna traktoweć jak hobby, ktore przynosi wymierne korzyści, lecz o mennie z nieba nie ma mowy. Taka jest właśnie szara rzaczywistość. Z trzeciej strony, proponuję wszystkim zainteresowenym przeprowadzić test "wirtualnej końcówki".

HARDCORE

"[..] Mozecie się ze mnie śmiać, ale wytłumaczcie mi (jestem początkującym Graczem) co to jest 'hardcore'? [..]"

Zajonc, e-mail

Widzieles odcinek fenomenalnego "Jackassa", w którym koleś nazarł się od grome produktow spozywczych, "oddał" wszystko do michy, zrobił z tego omlet, po czym pochłonął bez zająknięcia? To jest właśnie 'hardcore'!

KTOKOLWIEK WIDZIAŁ...

"[..] Gdzia są zg(Red.)y? Czytając archiwalne numery, a potem sięgając po te nowsze zauważyłem brak kilku osób z załogi. Tzn. teoretycznie ze stopki redakcyjnej nikt nie znike w niawyjasnionych okolicznosciach (wyjątek - Mati), lecz od dawian dawne nie miałem ""przyjamności"" (cudzysłow podwójny) widzieć facjaty np. Ace'a, Saszy czy taź Piotrka. Co to, nowych menedzerów nie ma, czy jak? Myślałem, ze moza Piotrka do woja wzięli (kiedyś pisał w Hyde Parku, za jakieś powołanie dostał), ale przeciez on był zg(Red.)em i dość często się z Wami spotykał, więc na pewno musiało to zostawić jakiś ślad na jego psychice (..) No i jeszcze Norby! Przeciez na pewno jakiś wypadek mu się przytrafił,), e tu nawet Hyda Parku nie napisze. (..) Chciałbym jeszcze poruszyć kwastię Waszej "otwartości" dla Czytelników. To bardzo dobrze, ze dajecie się nam wykezać na łamach EXTREME'a, ale uwazajcie, bo "co ze duzo." Zg(Red.)zi uwazani są nie za redaktorów, ale paczkę przyjaźniących się ze sobą Graczy. Przyjmując pod swoje strzechy praktykantów narażacie się troszkę na częściowe zatracenie klimatu. Co kilka numerów jakieś nowe osoby, w związku z czym nie ma miejsca dla "starych wyg", którzy przeciez tworzyli EXTREME'a i jego klimat (sielankowo-zpaśno-snadnie-młodziezowy). (..) Chciałbym zakończyć, a ponieważ chcieć to móc, totez kończę. [..]"

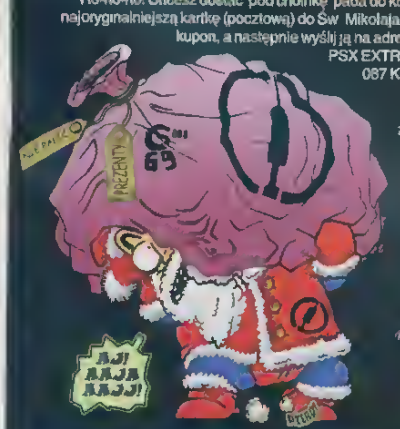
Chromo, Nowa Ruda

No własnie - gdzie są zg(Red.)y? Po części odpowiedziałem juz na to pytanie - przy okazji listu, który opetrzyłam nagłówkiem "Test ne recenzenta". Drogi niektórych z nas troszkę się rozeszły (wiek pociąga do odpowiedzialności: przeciez PE ma juz ne karku ponad 5 let!), co nie oznacza, ze nia utrzymujemy kontaktow. Od czasu do czasu niektore zg(Red.)y ze

NAPISZ DO ŚW. MIKOŁAJA !!!

Ho-ho-ho! Chcesz dostać 'pod choinkę' pada do konsoli PSX/PS2? W takim razie stwórz najoryginalniejszą kartkę (pocztową) do Św. Mikołaja z prośbą o Dual Shocka, naklej na nią kupon, a następnie wyślij ją na adres zaprzyjaźnionej instytucji - Redakcji PSX EXTREME. "Grupa 69", ul. Sokolska 65, 40-087 Katowice. Wysil się jednak, opracuj coś z pompą, bowiem mam już dość bazgrołów, popierdółek z pozytywką i zegarów z kukułką. Termin nadsyłania kart upływa wraz z końcem bieżącego roku (decyduje data na stemplu pocztowym)! Najlepsze prace zostaną opublikowane na łamach PE!!!

Św. Mikołaj



PS: Co prawda Rudolf leży w łaponii pod żłobem, przeżuwając siano, pociągając z gąsiora i gromko śpiewając, jednak zapewniam Was, iż trzech szczęśliwców otrzyma nagrody w trybie ekspresowym. Tylko zostawcie skarpety w łatwo dostępnych miejscach i chwilowo nie palcie w kominkach!

Ankieta

1. Imię i nazwisko
..

2. Wiak
- ☐ do 10 lat
- ☐ od 10 do 15 let
- ☐ od 15 do 20 let
- ☐ od 20 do 30 lat
- ☐ powyżej 30 lat

3. Mieszkesz w'
- ☐ małej miejscowości
- ☐ średniej miejscowości
- ☐ duzym mieście

4. Czym obecnie się zajmujesz?
- ☐ uczę się
- ☐ pracuję
- ☐ żadne z powyższych

5. PE kupujesz / czytasz
- ☐ regularnie, co miasiąc
- ☐ nieregularnie, od czasu do czasu

6. Twój egzemplarz PE czytają
- ☐ koledzy, znajomi
- ☐ rodzeństwo
- ☐ nikt poza mną

7. Jakie inne pismo o tematyce konsolowej kupujesz i dlaczego?
.

8. Co sądzisz o prenumeracie PE?
- ☐ wygodne i korzystne rozwiązanie
- ☐ wolę kupować PE w kiosku
- ☐ super, ale nie wiem jak złożyć zamówłanie

9. Jak ocenieisz dostępność PE w Twojej okolicy?
- ☐ żadne
- ☐ słabe
- ☐ średnie
- ☐ dobra

10. Cane PE jest
- ☐ za wysoka, jak na zawartość pisma
- ☐ w sam raz, odpowiadii zawartosci pisma
- ☐ mogłaby być wyzsza przy dodaniu dodatkowych kilkunastu stron
- ☐ mogłaby być wyższa przy zmianie papieru na lepszy
- ☐ mogłaby być niższa przy mniejszej liczbie stron

11. PE czytesz
- ☐ od deski do deski
- ☐ tylko interesujące mnie działy

12. Jakie działy w PE są Twoimi ulubionymi?
- ☐ Co nowego
- ☐ Hyde Park
- ☐ Recenzje
- ☐ Hardkor (publicystyka)
- ☐ Opisy
- ☐ Kąciki (jakia?)
- ☐ Listy
- ☐ Tipsy

13. Czy wg Ciebia recenzje w PE powinny mieć
- ☐ więcej takstu
- ☐ mniej tekstu
- ☐ więcaj ramek z ciakawostkami
- ☐ mniej ramek z ciakawostkami
- ☐ mniej screenów

14. W PE chciałbyś więcej
- ☐ opisów
- ☐ recenzji
- ☐ publicystykł
- ☐ plakatów
- ☐ konkursów

15. Którego zg(Red.)a lubisz najbardziej?
..

16. Informacje w PE uwazasz za
- ☐ wyczerpujące i dokładne
- ☐ niedokładne i pobieżne

17. PE postrzegasz jako pismo'
- ☐ wiarygodne i fachowe
- ☐ niewiarygodne i niefechowa

18. Szata graficzne PE jest
- ☐ estetyczna i ciekewa
- ☐ przejrzysta
- ☐ kolorowa, co jest plusem
- ☐ niechlujne
- ☐ chaotyczna
- ☐ za bardzo kolorowa

19. Zmiany, jakie zaistniały w ostatnich numerach PE (lapszy papier, lakierowana okładka), uwazasz ze
☐ dobre i konieczne
☐ dobre, ale niekonieczne
☐ zbyteczne

20 Największą uwagę w PE zwracasz na
☐ okładkę
☐ papier
☐ ilość stron
☐ kolorystykę
☐ merytorykę (treść)

21 Czy masz dostęp do Internetu i korzystasz z niego regularnie?
☐ tak
☐ nie

22 Najwięcej informacji o tematyce konsolowej uzyskuję w:
☐ prasie konsolowej
☐ Internecie
☐ w obu źródłach

23 Z czego najchętniej korzystasz w Internecie (tematyka konsolowa)
☐ strona www.psxextreme.pl
☐ inne strony (jakie?)
.....
☐ forum PE
☐ grupy dyskusyjne o tematyce konsolowej
☐ nie korzystam z Internetu

24. Jaki sprzęt do grania posiadasz w domu a jaki zamierzasz kupić?
.....

25 Czy odpowiedzi na konkursy wolisz
☐ wysyłać na kartkach pocztowych
☐ wysyłać smsem

26 Czy pierwszy numer PORADNIKA EXTREME
☐ kupiłeś "w ciemno"
☐ kupiłeś po zaznajomieniu się z zawartością
☐ nie kupiłeś, bo był za drogi
☐ nie kupiłeś, bo nie był interesujący
☐ nie widziałeś / nie kupiłeś
☐ zamierzasz kupić w sprzedaży wysyłkowej

27 Czy kolejny numer PORADNIKA EXTREME
☐ zamierzasz kupić
☐ zamierzasz kupić jeśli coś Cię zainteresuje
☐ nie zamierzasz kupić
☐ nie masz zdania

28 Co chciałbyś zobaczyć w kolejnym numerze PORADNIKA EXTREME?
☐ tylko i wyłącznie opisy/ciosy/tipsy
☐ oprócz opisów również trochę publicystyki okołogrowej

29 Jakie gatunki gier najbardziej Cię interesują pod kątem opisów?
☐ bijatyki
☐ przygodówki
☐ RPG
☐ wyścigi
☐ Inne (jakie?)

Dziękujemy. Ankiety należy wysłać na adres: GRUPA 69, PSX EXTREME, ul. Sokolska 65, 40-087 KATOWICE.

Złap kontakt

Tej części ankiety NIE musisz wypełniać, jeśli nie jesteś zainteresowany!

MIEJSCOWOŚĆ
NAZWISKO
IMIĘ
KSYWA
KONTAKT
POSIADANY SPRZĘT

Prosimy o czytelne pisanie danych, najlepiej DRUKOWANYMI LITERAMI.

.....
[podpis]

Twój podpis oznacza zgodę na umieszczenie tych danych w spisie w PORADNIKU EXTREME.

Jeśli jesteś osobą niepełnoletnią, wymagany jest podpis rodzica lub opiekuna

Na zgłoszenia czekamy do 10 stycznia!

Listy - skrzynka

starej gwardii przypominają o swoim istnieniu, niemal goscinnie bazgrząc na łamach PE (np Norby, który wyswobodził się od fatum ketastrof samochodowych, przynajmniej tak wynika z docierających do mnie informacji) Takie życie aczkolwiek nie zapominamy o prekursorach młodzieżówki PE zwanej (BTW chłopaki, HOWGH!!!). Z zamieszania cieszy się jedynie Playman - recenzje "paskowe" łyka jak młody pelikan (a poźniej, w odosobnieniu pracuje z radości - choc w pocie czoła - nad 'masą', hłehłe! Wszystkie wyzwolone 'czternastki" są jegol) () Kontrolujemy poczynania praktykantów w pełnym zakresie - w miejscu, gdzie kiedyś znajdowały się resztki ich mózgów, obecnie tkwią wielozadaniowe implenty. Niestety, imp(a)lent Playmana nie uzyskał zawczasu stosownej homologacji, w związku z czym okiełznać go nie sposób, wygląda to na częściowe zawieszenie systemu Znasz jakiegoś fachmana? () Plum

X-POWER

"[.] Cześć HIV! Dobrze to zczałeś z tym X-klocem Sprzęt jest niesamowity!!! Mam PS2 i wydawało mi się, że jestem szczęśliwy, ale jak zobaczyłem w akcji X-a, to omal nie zemdlałem! Miałeś rację "tylko świnia nie zmienie poglądów" Teraz muszę sprzedać PS2 aby kupić X-a, bo nie stać mnie na dwa systemy jednocześnie Sentyment moze zgubić człowiekal [..]" Osa, e-mail

Sentymentem Jo można darzyć stary zegarek w stylu "cebula", ew komplej spinek do mankietów po Elvisie-królu, jednak w przypadku konsol (i w ogóle sprzętu elektronicznego) należy się wyzwolić od takiego rozumowania Zamiast zestawu 'Technics' kup 'Onkyo', zamiast PSX'a - PS2 (PS2 kontra Xbox to kwestia gustu), z kolei zamiast zdezelowanego "maluche" z dziurami w podłodze - porządny rower gorski

STINKING GAMES

"[..] Witam! Postanowiłem tak oto trywialnie zacząć swój wywód. Wywód ów tyczył się będzie "zepsucuia się" gier next-genowych w stosunku do starych ale jarych tytułów, choćby na takiego PSX'a Mam wrazenie, ze ostatnimi czesy w postępie geometrycznym rośnie komercjalizacja gier Najlepszym przykładem jest tu chybe głośne sprawa gry MGS2, która w moim przekonaniu bardzo odstaje (w negatywnym sensie) od pierwowzoru jezeli chodzi o fabułę i klimat Bo jazali chodzi o akcję, to moim zdaniem była ne lepszym poziomie System skradania, jak i krycia się zyskał kupę nowych mozliwości idąc w stronę jak największego realizmu Jeśli chodzi o klimat, to powiam tak Swego czasu pisząc opowiadanie na j polskim mające stylem i treścią nawiązywać do pewnego utworu A Mickiewicza, skleciłem zdanie "Siedzi baba i najwyraźniej coś sedzi" Jesli powiem, ze pierwszy MGS to Mickiewicz, Jo domyślicie się chyba czym pod względem klimetu był sequel Fabuła - achhhh westchnienie Jo dotyczyło pierwszej części, jeśli miałbym coś powiedzieć o drugiej, byłoby to rzecej 'arghhh' Podsumowując, jeśli chodzi o samego MGS2, Jo był grą naprawdę dobrą i zapewnił mi duzo miłych wrażeń, lecz w porownaniu do szoku jaki przezyłem grając w część pierwszą to klapa
Takie coś przezywam ostatnio często - zawiódł także dziesiąty FINAL, choć teoretycznie wszystko z nim było OK , to w praktyce to nie było "to" Wyjątki to SILENT HILL 2 (porównywalny do części pierwszej) i bezkonkurencyjne GTA3 Właśnie przyszło mi do głowy jeszcze jedno wytłumaczenie problemu. moze to ja się postarzalem?!? Wywodu koniec! [..]" ???, ???

Sprawę MGS2 uwazam za zamkniętą. dodać jedynie pragnę, ze xboxowy SPLINTER CELL wciąga noskiem 'dzieło' H Kojimy w kazdym aspekcie (składając taką deklarację staram się być obiektywny do bólu). Komercja dopeda wszystkie dziedziny zycie, nic zatem dziwnego, ze o gry zahaczyła Ale to zadna nowosc - pisałem o tym elaboraty Szkoda, ze tak się dzieje Dlatego właśnie kocham oldschool, ale mniejsza o to Co się tyczy spostrzeżenia zamykającego Twe dywagacje, to zgadzam się na całej linii - wiek zmienia podejście do tematu, swiatopogląd i temu podobne pierdoły, bez dwóch zdań

X MNIE ZASSAŁ!

"[..] Mam dylemat Xbox ze SPLINTER CELL pociąga mnie do tego stopnie, ze nie pomagają nawet Jakie argumenty, jak GTA3, TK4, FFX, BURNOUT 2 z PS2. Ratuj! [.]" Wik, SMS

W Twoich preferencjech nie ma nic, co mogłoby pozwalać postawic diagnozę, iz powinieneś udac się do lekarza Jesteś zdrowy, więc łykaj X-a w te pędy! Na SPLINTER CELL z pewnością się nie zawiedziesz - ta gra kopie zedy

PCHLI TARG

Zamienię konsolę PS2 (model "E", Action Replay 2 v2 + Dual Shock 2 SONY + Memory Card 8MB SONY + oklejowanie + papiery + pudełko gitarowe, na gwarancji, stan idealny, chodzi jak zegarek!!!) na Xboxa, ew. sprzedam (korzystna cena do uzgodnienia przesyłka lub transport w okolicach Katowic gratis) Tel grzeszn. 0608 338282, Tomasz

Kupię używaną konsolę PS2 (niekoniecznie przerobioną) + Dual Shock 2 + akcel + Memory Card PS2 + 1 gre na PS2 (wszystko sprawne) Cena: ok 900 zł (w ruchach wiązań) Tel (0 61) 426 56 01, prosić bukowa, dzwonić od pon. do czw po godz. 20.00, e-mail mc_chunof@poczta.onet.pl

Sprzedam konsolę PS2 + 3 oryginalne gry (RED FACTION, QUAKE 3 GT3) + Memory Card 8MB SONY Cena: 800 zł Tel. 0600 817833

Sprzedam konsolę PS2 (przerobioną) + Action Replay 2 v1.3 + Memory Card + oklejowanie + gry Cena 500 zł Tel. 0600 156688, Mateusz

Sprzedam konsolę Dreamcast + Memorke + joypad + VGA Box + gry (m.in. oryg. SHENMUE). Cena: 350 zł Tel. 0508 671384, Szymon

Sprzedam konsolkę Gameboy Advance Kolor: czarny Stan bardzo dobry + gra SONIC ADVANCE + gwarancja + pudełko Cena za komplet 330 zł Tel. kontaktowy (0-18) 201 14 23, prosić Bartka; e-mail: rowley@wtnet.pl

Sprzedam oryg. gry na PS2: DEAD OR ALIVE 2 oraz SSX Cena: 50 zł/szt lub 90 zeta za obie (stan idealny) Tel 0608 338282 Tomasz

Kupię grę SUIKODEN (ex.2) w wersji amerykańskiej, ew. SUIKODEN 1&2 (ubytowe w tej samej wersji). Propozycje na mail: jatn@wp.pl

ALL OVER THE...

"[...] W trakcie minionych wakacji gościłem u naszych zachodnich sąsiadów Jak byłem w jednym sklepie (a'la EMPiK), to na półce z gazetami o grach był Wasz 'Extremalek' Z początku myślałem, ze to jakieś pismo o podobnej nazwie, ale gdy podleciałem i je dorwałem - zobaczyłem ojczysty język. Nie mogłem w to uwierzyć, a co Wy na to powiecie? [..]" Wojtek, Drezdenk

Świat jest mały, nie zapominaj o tym

MASKOTKA



"[..] Czy ktoś zastanawiał się przypadkiem dlaczego maskotką Xboxa niesamowicie szybko stał się Bill? Niby śmiejemy się z niego, ale jak ktos myśli o PS2 - Crash, GC - Mario, DC - Sonic, Xbox - Bill:) Amazing! [..]" PaNaZ, Łódz

Rzeczywiście, X kojarzony jest przede wszystkim z Gatesem - i chyba tak już zostanie Czy to źle?

Złap kontakt !

Często i gęsto w korespondencji żalicie się, że w Waszej okolicy - małej wsi, miasteczku bądź nawet wielkim mieście - nie znacie nikogo, kto posiada konsolę, z kim ewentualnie moglibyście porozmawiać, wymienić się gromi lub spotkać się w celu wspólnego pogromu czy zorganizowania małego turnieju ISS-a.

Jest na to sposob W najbliższym numerze PORADNIKA EXTREME (styczeń/luty) zamierzamy zamieścić SPIS MIŁOSNIKOW KONSOL Jesli jesteś zainteresowany umieszczeniem tam swoich danych, powinienes wypełnić poniższy kupan. podac miejscowość w której mieszkasz, swoje nazwisko, imię, ksywę, a także (NIEKONIECZNIE!) jakiś KONTAKT, bo przeciez o to przede wszystkich chodzi e-mail, nr telefonu bądz adres (ulica i nr domu). Oone te wykorzystamy WYŁĄCZNIE w celu umieszczenia ich w PORAONIKU EXTREME!

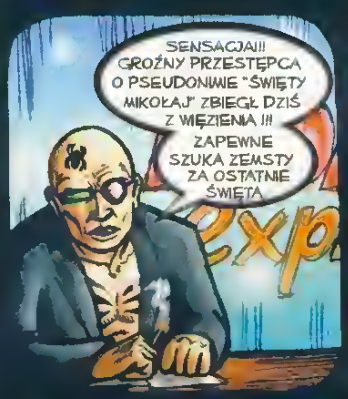
Żeby ułatwić Wam odszukania kontaktu, cały spis podzielimy alfabetycznie, miejscowosciami Wyglądac będzie to następująco

MIEJSCOWOŚĆ

nazwisko imię	ksywa	kontakt	posiadany sprzęt
przykładowy			
CHORZOW			
Ekstremalny Krzyś	Extrakt	ul. Wiejska 2/2	PS2, GC, PC, GBA
Kornik Jan	-	0501 234567	GBA
Narka Tomasz	Bigos	bigos@onetos.pl	PS2,DC
Spięcy Andrzej	Lunatyk	luno@ty com	PSX
Żyletka Anna	Mach3	(032) 801-23456	PSX, PC

KTOMACZAS PREZENTUJE:

POWRÓT MIKOŁAJA













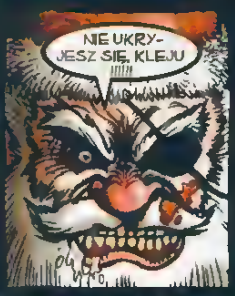






























SCENARIUSZ: MAZUR^SAN RYSUNKI: KLEJU

TIPSY



RED FACTION 2

W cheat menu wklep te oto kombinacje.

PS2

X X ■ ▲ ■ ▲ ● -
super zdrowie
■ ▲ X ● ■ ● X ▲ -
niekończąca się amunicja
● X ● ■ X ● X ● -
niekończące się granaty
▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ -
zwariowane śmierci
■ X, ● ▲ ● X ■ ▲ -
Director's Cut
● ● ● ● ● ● ● -
odbijające się granaty
X, X X X X X X X -
chodząca śmierć
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ -
ogniste pociski
● ■ ● ■ X X ▲ ▲ -
szybkie "rails"
▲ ▲ X X ■ ● ■ ● -
wszystko odblokowane
■ ● ▲ ● ■ X ▲ X -
wszystkie cheaty
● ■ X ▲ ■ ● X X -
wszystkie poziomy

NBA 2K3

PS2 XBOX GC

Menu z kodami
Na ekranie z opcjami podświetl "Gameplay", przytrzymaj ← na padzie i → na lewym analogu, a następnie wciśnij START.

Bonusowe drużyny:
Wejdź do menu z kodami i wpisz MEGASTARS, a odblokujesz drużyny Sega Sports, Visual Concepts oraz Team 2K2 (tylko w trybie Exhibition).

Niespodzianka:
Wejdź do menu z kodami i wpisz SPRINGER. Rezultat sprawdzisz grając w "Street mode".

NBA LIVE 2005

PS2 XBOX GC

Jako nazwisko Gracza wklep kod:

FLIPMODE - Busta Rhymes
MIXTAPES - DJ Clue
GHETTOFAB - Ghetto Fabulous
CALIFORNIA - Hot Karl
GOODBEATS - Just Blaze
DOLLABILLS - B.Rich

Od teraz te postacie widnieją na liście "free agent".

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

PS2 XBOX GC

Wykonaj wszystkie misje w trybie "Konquest", a następnie podświetl postać i wciśnij START, a otrzymasz:
Podświetlenie Raidena + START = Blaze
Podświetlenie Cyrax + START = Mokap

GAME BOY ADVANCE TIPSY [pLaYmAn]

Doom II

Przytrzymaj L + R i wklep te oto kody
BAAAAAAA - pełna auto-mapa
BBAAAAAA - promieniujący kostium
BBBAAAAA night vision
BABAAAAA bezerk mode
ABBAAAAA - full zdrowia i broni
AABAAAAA - god mode

BLOODRAYNE

PS2 XBOX GC

Kody:
TRIASSASSINDONTDIE - God Mode
ONTHELEVEL - wybór poziomu
LAMEYANKEEDONTFEED - odnowa energii
JUGGYDANCESQUAD - tryb "Juggy"
SHOWMEMYWEAPONS - uzbrojenie

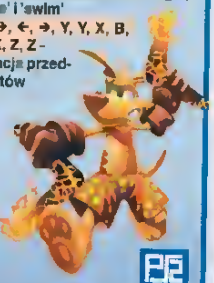


Tasmanian Tiger

GC

Podczas gry wklep te oto kombinacje:

←, →, ←, →, Y, Y, Y, B, Y, B - wszystkie "technorangi"
←, →, ←, →, Y, Y, B, B, Y, B - 'aquarang', 'elemental rangs', 'dive' i 'swim'
←, →, ←, →, Y, Y, X, B, B, X, Z, Z - lokacja przedmiotów



PS2

Podczas gry wklep te oto kombinacje:

L1, R1, L1, R1, ▲ ▲ ▲ ■ ▲ ■ - wszystkie "technorangi"
L1, R1, L1, R1, ▲ ▲ ■ ■ ▲, ■ - 'aquarang', 'elemental rangs', 'dive' i 'swim'
L1, R1, L1, R1, ▲ ▲ ● ■ ■ ●, R2, R2 - lokacja przedmiotów

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

PS2 XBOX GC

Wykonaj wszystkie misje w trybie "Konquest", a następnie podświetl postać i wciśnij X + ↓, a otrzymasz:

Podświetlenie Raidena + X + ↓ = Blaze

Podświetlenie Cyrax + X + ↓ = Mokap

TONY HAWK'S PROSKATER 4

PS2 XBOX GC

Ukryte postacie:

Na ekranie z tworzeniem skatera wpisz któreś z wymienionych nazw : #$%@!, Aeron Skillmen, Adem Lippman, Andraw Skates, Andy Marchel, Angus, Atiba Jefferson, Ben Scott Pye, Big Tex, Brian Jennings, Captain Liberty, Cheuwe Steel, Chris Peacock, ConMen, Deneconda, Dave Stohl, DDT, DeadEndRoad, Fekes The Clown, Fritz, Gary Jesdanun, grjost, Henry JI, Jason Uyeda, Jim Jagger, Joe Fevazza, ohn Rosser, Jow, Kenzo, Kevin Muihall, Kraken, Lindsey Hayes, Lisa G Davies, Little Man, Merilene Rixfor, Met Hoffmen, Mett Mcpherson, Maya's Daddy, Meek West, Mike Day, Mike Lashever, Mike Werd, Mr Brad, Nolen Nelson, Orking Guy, Pelisse, Pete Day, Pooper, Rick Thorne, Sik, Stacey D, Stacey Yturie, Stealing Is Bad, Team Chicken, Ted Barber, Todd Wahoske, Top Bloke, Wardcore, Zac ZiG Drake.

W opcji "chast codes" wpisz:
nonepoon - Matrix Cheat Code
superfly - słabsza grawitacja



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

PS2

W "main menu" wklep te oto kombinacje.

R2, →, R2, →, ▲, ←, ▲, ← - Aston Martin V12 Vanquish
■, →, ■, →, R2, ▲, R2, ▲ - BMW Z8
←, R2, ←, R2, L1, R1, L1, R1 - Corvette Z06
R2, ■, R2, ■, ▲, L2, ▲, L2 - Ferrari 360 Spider
L1, ▲, L1, ▲, →, L2, →, L2 - Ferrari F50
L1, ■, L1, ■, →, R1, →, R1 - Ferrari F550
→, ←, →, ←, R2, ■, R2, ■ - Ford TS50
L1, L2, L1, L2, R1, ▲, R1, ▲ - HSV Coupe GTS
R2, r, R2, R1, L1, R1, L1 - Lamborgini Diablo 6.0 VT
■, L1, ■, L1, ▲, →, ▲, → - McLaren F1 LM
R2, R1, R2, R1, ←, ▲, ←, ▲ - Mercedes CLK GTR
←, →, ←, →, R1, R2, R1, R2 - Porshe Carrera GT
■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■ - Pursuit Mustang Cobra R

THE LORD OF THE RINGS THE TWO TOWERS

Ukończ grę, a otrzymasz...
Kody:
Podczas pauzy wciśnij i przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2, a następnie klep... kombinacje:
■, ■, ●, ● - ...ania dewastacji
▲, ▲, ▲, ▲ - ...mali przeciwnicy
▲, ●, ▲, ● - wszystkie upgrade'y
▲, ●, ▲, ● - nieśmiertelność
■, ●, X, ▲ - slow motion
X, ●, ↓, ↓ - niespodzianka
X, ●, ↓, ↓ - 1000 punktów do...
X, ↓, ▲, ↑ - dodatkowe topory i strzały
X, X, ↓, ↓ - wszystkie ataki
▲, ●, X, ● - maksimum zdrowia

ROCKY

XBOX

W "main menu" wklep te oto kombinacje:

←, ↑, ↑, ↓, →, L - maksymalne statystyki
→, ↓, ↑, ←, ↑, L - niemal wszyscy bokserzy i erany

Kącik SZPERACZA

WŁAM 25

szperacz@psxextreme.pl

TA-DA!!! Krótka przerwa i lecimy z "Kącikiem...". Tym razem - podobnie jak miesiąc temu, znaczy się dwa miesiące... nieważne - Misty i Darus (pozdrol) rozkładają przygody Snake'a i clotasa Raidena, supportując kącik swymi odkryciami. Olrojt dużo gier "pod choinkę", tylko nie przegrajcie całych Świąt!☐ (kujot)

RANKING SZPERACZY

1	Adam Aigor Konecki Szczecin	16 p
2.	Adam "Shadow" Bilicz, Gubin	13 p
3	Sławak "Sasi" Sasula, Wodzisław Śląski	8 p.
	Arek Walancik, Kamień Pomorski	8 p
4	Mateusz Bembenek, Warszawa	8 p
	Piotr Furmańczyk, Andraspol	6 p.
	Kamil Pokojowczyk, Kalisz	6 p.
	Michał "Stachu" Staszawski, Tarnów	6 p.
5.	Sławomir Gałka, Kluczbork	5 p
	Borys "Ajson" Jagielski, Łódź	5 p
	Iza "Misty" i Darek "Darus" Mrozek, Łomża	5 p
	Marek Wilczewski, Gdańsk-Oliwa	5 p
6.	Michał "MIB" Basiura, Wrocław	4 p.
	Łukasz Domarski, Szczecin	4 p
	Przemysław Małecki, Poznań	4 p
	Michał Płoirak, Lidzbark Warm	4 p
	Mateusz "Smoku" Smoczyński, Złotoryja	4 p.
	Sławomir Wallański, Kościan	4 p

Reszta osób po 3 punkty lub mniej

METAL GEAR SOLID 2: SOL (PS2)

1 Sposób na Vampa. Najpierw rozwal świątkę (gdy Vamp nurkuje), by nie przykuł Twojego oenka, potem wrzuć do wody granat lub "stuna" i poczekaj aż się wynurzy, po czym podbiegnij do niego i skop mu tyłek. W razie potrzeby czynność powtórzyć.)
2 Jeśli masz problem ze strażnikami, to rzuć Chaff Granade - zakłócą ich krótkofalówki i nie będą mogli zameldować o Twojej obecności.
3 Kiedy musisz przejść przez wielką, ciemną halę do pokoju z bombami (Discovery) zwróć uwagę na strażnika na środku (tego najwyższej) - gapi się na coś przez lornetkę. Użyj aparatu i spójrz w tamtą stronę - obleśniak.)
4 Uśpij Emmę i posłuchaj o czym gada przez sen...
5 Zrób zdjęcie plakatom na szatach i wyślij Otaconowi - ciekawa reakcja:)
Możesz też wysłać mu fotkę Scotta Dolpha
6 Grając Snake'iem na poziomie Hard zrób raban w hali, za pokojem z figurką Ravena. Kiedy zaczną Cię gonić strażnicy, spróbuj się ukryć w jednej z szafek (najlepiej w tej obok trupa) - usłyszysz tajemniczy głos przestrzegający Cię przed tym krokiem.
7 Po rozmowie ze Stilmanem zadzwoń do Snake'a - można się dowiedzieć kilku ciekawych rzeczy...
8 Jak spostrzykować Magazine? Oto rada: rzuć jednym w strażnika a gdy się już nim zainteresuje zapukaj przylezie do Ciebie! Pomocne w wyciągnięciu "nadmiaru" strazy z pomieszczenia. Albo drugi patent- połóż C4, potem piesmiko i schowaj się za róg. Gdy strażnik zajmie się lekturą. BOOM.)!
9 W Shell 1 Core na B1 uśpij dwóch strażników, po czym jednemu z nich rozwal radio. Będzie latał jak kot z pęcherzem, aż w końcu dorwie się do komputera i za jego pomocą wezwie posiłki!
10 Żeby zobaczyć na monitorze drugiego kompa (Core, B2) inną babkę, musisz grać na poziomie Normal, kończąc uprzednio grę na Very Easy i Easy
11 "Stuny" nie będą wybuchać w Shell 1 Core na poziomie B2, jeśli rzucisz je w papugę lub jej pobliże
12 Przebierz się w mundur i chodząc po Core (B1, B2) połaz się na podłodze, tak żeby widzieli Cię strażnicy. Zdziwią się i zagadają - jeśli nie wstaniesz, to dostaniesz kopa i możesz zostać zdemaskowany
13 Grając Raidenem-gokasem, po przywitaniu przez Snake'a Twojego ekwipunku, zwróć uwagę na Dog Tags: będzie ich 172, ale po zapisaniu będziesz miał ich tyle, ile udało Ci się zdobyć do tej pory.
14 Walcząc z Vampem "zwinaj sobie" do wody. Vamp się wkurzy i będzie Cię chciał po łapach. Jeśli zrobisz to gdy będzie pływał spróbuje Cię wciągnąć na kapyta do wody
15. Właz do szafki z denatem (lub po sąsiedzku) trupa strażnika (martwego nie usypionego), zajmij się grą i po paru minutach wróć do szafek - Snake wystraszy się wypadających zwłok.
16 Bloody mają takie wybrane komandosa na odprawie Mannes.

Misty i Darus, Łomża (3 p.)

PADA otrzymują:
Darus & Misty z Łomży

ISSN1429-172X · INDEX 340898

PSX EXTREME

GRUPA

ROK VII · Numer 1/2003 (65)

Adres Redakcji:
ul. Sokolska 65, 40-087 Katowice
tel./fax (0-32) 203-52-19 do 21
redakcja - wew. 326
wydawnictwo - (tel./fax) wew. 329

www.psxextreme.pl

Redaktor Naczelny:
Przemysław Ścierski (Mr. Ścier)
Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Oczko (Aju)
Zg(Red.)ziole:
Andrzej Błaszczyk (Loki)
Mirosław Grobe (Gomero)
Norbert Konieczny (Norby)
Marcin Kosman (Koso)
Tomasz Kozieł (HIV)
Bartek Majowski (Kujat)
Artur Salwarowski (Mutti)
Tomasz Staroń (Star)
Marcin Teller (M[illegible]oq)
Artur Włodarczyk (Shivo)
Maciej Żmudo-Adamski (Kali)
Współpracują:
Piotr Figlerowicz (Piotrek), Aleksander Wieczorek (Sasza), Marcin Bradecki (Bradek), Michał Wiesner (pLaYmAn), Łukasz Mach (Dziadu), Jakub Szarleja (KiLu), Bartłomiej Zadykowicz (pingwin), Wojciech Pawlak (Cox), Bartek Raczkowiak (RAQ), Krzysztof Kunc (skiza), Bartosz Dziamski (Rasputin), J. & J. Zagdańscy (Yehka & Teruo), Torba, Michał Mazur (Mazur^san), Jędrek
Praktykanci:
Prezes, Hauwa

Oprawa graficzna:
Andrzej Błaszczyk, Przemysław Ścierski; Mariusz Wawrzyk
Materiały graficzne
Patryk Stroiny "Kleju", Krzysztof Jakiel "Cysio", Sebastian Gęzobka, HooliGan
Automatyczna korekta tekstów :)
Tomasz Kozieł (HIV) tel. kom (0-608) 338282
Inspektor kontroli technicznej
Bartek Majowski (Kujat)
Łamanie i przygotowanie do druku:
Andrzej Błaszczyk, Mariusz Wawrzyk (Bufi)

Reklama:
Aneta Majdura
aneta@psxextreme.pl
wtorek godz. 13-15, czwartek 9-11
tel. (0-32) 203 52 19, w. 329,
Sebastian Najdan
tel. (0-32) 201 03 25, w. 329,
ING Bank Śląski o/Katowice
10501214-2200655245

Druk: Elanders Polska

Nasze strony hostuje:
Chili Web Applications
BMP.net
www.bmp.net.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz screenshoty są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

PRENUMERATA

1) Prenumeratę PSX Extreme można zamówić wyłącznie na załączonym blankiecie, wpisując w pole „tytułem" PREN6 lub PREN12 oraz zaznaczając odpowiednią kratkę na odcinkach dla wpłacającego i odbiorcy.
2) Koszt prenumeraty :

	Kod do wpisania na blankiet	Prenumerata krajowa	Prenumerata zagraniczna
Prenumerata na 6 miesięcy	PREN6	33 zł	60 zł
Prenumerata na 12 miesięcy	PREN12	57 zł	112 zł

3) Wysyłka jest realizowana pocztą zwykłą **Koszty wysyłki prenumeraty pokrywa wydawnictwo**
4) Realizacja prenumeraty rozpoczyna się od najbliższego możliwego numeru. Prenumeratę na nowy numer przyjmujemy do 15-go dnia miesiąca poprzedzającego ukazanie się tego numeru.

NUMERY ARCHIWALNE PSX EXTREME I PORADNIKI

1) Numery archiwalne można zamówić na załączonym blankiecie, wpisując w pole „tytułem" : ARCH: oraz wymieniając numery zamawiane w numeracji ciągłej (również na odcinkach dla wpłacającego i odbiorcy).
A w przypadku zamówienia Poradnika PSX EXTREME wpisz kod POR98 lub Poradnika Extreme wpisz kod POR2002 (na odcinkach dla wpłacającego i odbiorcy zaznacz odpowiednie kratki).
2) Koszt jednego numeru archiwalnego i poradników wynosi :

	Kod do wpisania na blankiet	Cena
Poradnik Psx Extreme 1998	POR98	10 zł
Poradnik Extreme 2002	POR2002	9,90 zł
Psx Extreme nr 1-11/12	ARCH:.....	4,50 zł
Psx Extreme nr 13-29	ARCH:.....	5,50 zł
Psx Extreme nr 30-62	ARCH:.....	6,00 zł

3) Do każdego zamówienia numerów archiwalnych dołączany jest gratisowo nr 50 PSX Extreme
4) Przy zamówieniu co najmniej **5** nr archiwalnych - **2 dodatkowe**, wybrane przez zamawiającego gratis.

* Jeżeli wysyłka ma być zrealizowana inaczej niż listem zwykłym (np. list polecony, list priorytetowy lub paczka wartościowa itp.) oraz w przypadku jakichkolwiek pytań, przed złożeniem zamówienia skontaktuj się z nami.

* Dział Prenumeraty Aneta Majdura, Dyżury : wtorek od 13.00 do 15.00, czwartek od 9.00 do 11.00 tel/fax 203 52 19, w. 329, e-mail: aneta@psxextreme.pl

UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!!

*Do ceny zamawianych numerów archiwalnych należy doliczyć zryczałtowany koszt wysyłki 2 zł,-
W przypadku zamówienia 4 lub więcej numerów archiwalnych koszt wysyłki pokrywa wydawnictwo.

* Obowiązują blankiety wpłat od numeru 64 PSX Extreme, zamówienia na drukach starszych nie będą realizowane.

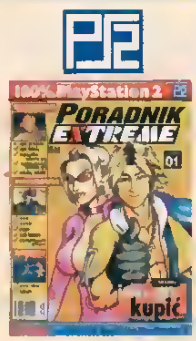
* Należy wypełnić wszystkie 4 części blankietu. Za błędnie wypełnione blankiety wydawnictwo nie odpowiada.

* Blankiet należy wypełnić starannie i czytelnie DRUKOWANYMI LITERAMI

* Numery PE - nakład wyczerpany: 16, 23-24, 25, 27, 29, 31.



W PORADNIKU PSX EXTREME znajdziesz m.in. tipsy i porady do ponad 350 gier na PlayStation (44 strony megapomocy), historia konsoli PSX i przegląd podstawowych akcesoriów oraz extra naklejka na Twoją konsolę.



PORADNIK EXTREME to duży zbiór tipsów (T&T), komiksy, Poradnia, czyli listy rozwiewające większość Waszych problemów, a także trzy bardzo dokładne wsparcia do TEKKEN 4, VIRTUA FIGHTER 4 i FINAL FANTASY X.

Spis opisów

007 TNO ... 29
A BUG'S LIFE ... 17
ABE'S EXODDUS ... 19, 20
ACONEAGUA ... 35-36
AKUJI THE HEARTLESS ... 19
ALIEN RESURRECTION ... 40
ALLIED GENERAL ... 5
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE ... 47
ALUNORA 2 ... 33
AMERZONE ... 30
ARMY MEN 3D ... 21
ATEANTIS ... 18
BIOHAZARD GUN SURVIVOR ... 31
BLOOD OMEN 2 ... 58
BLOODY ROAR 2 ... 19 22
BRAVE FENCER M. ... 18, 19
BREATH OF FIRE 3 ... 13, 14
BREATH OF FIRE 4 ... 43
BRIGANDINE ... 19
BUGS BUNNY & TAZ ... 42
BUGS BUNNY LIT ... 23-24, 25
BUST A MOVE 2: OHM ... 21
C12 ... 46
CHASE THE EXPRESS ... 31
CHOCOBO RACING ... 22
CHRONO CROSS ... 38, 39
CIVILIZATION 2 ... 19, 20
COLONY WARS 2 ... 17
COLONY WARS 3 ... 33
CONSTRUCTOR ... 16
COOLBOARDERS 3 ... 17
CRASH BANDICOOT 3 ... 16
CRASH TEAM RACING ... 28
CRUSADERS OF M&M ... 32
DANCE! DANCE! DANCE! ... 18
DARK CLOUD ... 54
DARKSTONE ... 44
DAVE MIRRA BMA ... 39
DEAD IN THE WATER ... 18
DESTREGA ... 16
DEVIL DICE ... 18
DEVIL MAY CRY ... 51
DIABLO ... 10
DINO CRISIS ... 25
DINO CRISIS 2 ... 39
DISEWORLD NOIR ... 34
DRACUEA RESURRECTION ... 35-36
DRAGON RIDER ... 50
DRIVER ... 23-24
DRIVER 2 ... 40
DROPSHIP ... 56
DUKE NUKEM TIK ... 16
DUNE 2000 ... 29
EAGLE ONE HARRIER ATTACK ... 31
EHRGEIZ ... 18,19
ESCAPE FROM MI ... 49
EVIL DEAD ... 42
FATAL FRAME ... 58
FEAR EFFECT ... 32
FEAR EFFECT RETRO HELIX ... 44
FIFA '99 ... 18
FIGHTING FORCE 2 ... 30
FINAL FANTASY CHRONICLES ... 48 49
FINAL FANTASY IX ... 41, 42
FINAL FANTASY TACTICS ... 30
FIRAL FANTASY VI ... 30
FINAL FANTASY VII ... 7
FIRAL FANTASY VIII ... 26, 27
FIRAL FANTASY IX ... 41, 42
FINAL FANTASY X ... Poradnik
FLOIGAN BROS ... 50
FOOTBALL MANAGER 2001 ... 40
FRONT MISSION 3 ... 33,34
GEX 3 ... 21, 22
G POLICE 2 ... 26
GRAN TURISMO ... 10, 16
GRAN TURISMO 2 ... 30
GRAN TURISMO 3 ... 49,50,51
GRANDIA ... 28
GTA LONDON ... 22
GTA3 ... 53
GUARDIAN'S CRUSADE ... 21,22
HALF LIFE ... 51 53
HARVEST MOON ... 44
HEADHUNTER ... 53,58
HEART OF DARKNESS ... 13
HEROY GEROY ... 57 58
ICO ... 51
IN COLD BLOOD ... 37
ISS PRO 98 ... 16
ISS PRO EVOLUTION ... 32
ISS PRO EVOLUTION 2 ... 46
JACKIE CHAN STUNTMASTER ... 34
JAK & DAXTER ... 55
JAMES BOND THE WORLD IS NOT ENOUGH ... 41
KKND ... 22
KLAYMAN ... 16
KLONOA 2 ... 50
KNOCKOUT KINGS ... 17
KOUDELKA ... 37
LEGACY OF RAIN ... 3, 4
LEGACY OF RAIN: SOUL REAVER ... 25
LEGACY OF KAIN SOUL REAVER 2 ... 55
LEGENO OF LEGAIA ... 21
LEGENO OF MANA ... 35-36 37
LIBEROGRANOE ... 17
LMA MANAGER ... 28
LMA MANAGER 2001 ... 47
MAT HOFFMAN'S BMX ... 47
MEDAL OF HONOR ... 30
MEDIEVIL ... 16
MEDIEVIL 2 ... 33
MGS ... 14, 15, 16
MGS 2 SOL ... 56
MISSION IMPOSSIBLE ... 28
MORTAL KOMBAT 4 ... 11 12,13
MUSIC 2000 ... 29
NBA LIVE '99 ... 18
NEED FOR SPEED 4 ... 20, 21
NIGHTMARE CREATURES 2 ... 35-36
O D D 1 ... 16
P MANAGER '90 ... 23-24
PARASITE EVE ... 14
PARASITE EVE 2 ... 30
POPULOUS 3 ... 20
PREMIER MENAGER 99 ... 20
RAILROAD TYCOON 2 ... 33
RAYMAN 2 ... 39
RED ALERT ... 8
RED ALERT RETALIATION ... 15
RESIDENT EVIL ... 1
RESIDENT EVIL 2 ... 7
RESIDENT EVIL 3 ... 27, 31
RIDGE RACER TYPE 4 ... 17
ROGUE SPEAR ... 46
ROGUE TRIP ... 16
ROLLCAGE ... 20
SAGA FRONTIER 2 ... 29, 30
SHAOLIN ... 31
SHADOW OF MEMORIES ... 46
SHADOWMAN ... 26
SHADOWMAN 2 ... 57
SHEEP DOG N' WOLF ... 57
SHENMUE 2 ... 54
SILENT HILL ... 19, 20
SILENT HILL 2 ... 54
SOUL OF SAMURAI ... 23-24
SPEC OPS ... 31
SPEEDBALL 2100 ... 40
SPYRO THE DRAGON ... 16
SPYRO 2 ... 29
STAR OCEAN ... 23-24 25
STREET FIGHTER EX2+ ... 30
STREET FIGHTER ZERO 3 ... 18,19
STREET SKBER 2 ... 34
SUIKOOEN ... 1 2
SUIKOOEN 2 ... 28
SW EI: PHANTOM MERACE ... 25
SYPHON FILTER ... 20, 21
SYPHON FILTER 2 ... 32
SYPNON FILIER 3 ... 52
TALES OF DESTINY 2 ... 53
TECHNOMAGE ... 49
TENCHU ... 16
TENCHU 2 ... 39
THEME PARK WORLD ... 34
THRILL KILL ... 15
TIK3 ... 11 12,13
TIK4 ... Poradnik
TOCA 2 ... 17
TOMB RAIDER 2 ... 4, 5, 6
TOMB RAIDER 3 ... 16, 17, 18
TOMB RAIDER 4 ... 29
TOMB RAIDER: CHRONICLES ... 40, 41
TOMBI 2 ... 31
TONY HAWK 3 ... 53
TONY RAWK'S SKATEBOARDING ... 27, 29
TONY RAWK'S SKATEBOARDING 2 ... 39
TOY STORY 2 ... 30
TRANSPORT TYCOON ... 4
TRASHER ... 30
TTT ... 44,45,46,48 49 50,51,54
TWISTED METAL 3 ... 17
UM JAMMER LAMMY ... 22
UNHOLY WAR ... 17
UNREAL TOURNAMENT ... 45
URBAN CHAOS ... 32
VAGRANT STORY ... 34, 35-36
VALKYRIE PROFILE ... 39
VANDAL HEARTS ... 2 3
VANDAL HEARTS 2 ... 29, 30
VIGILANTE 8 ... 30
VF4 ... Poradnik
V-RALLY 2 ... 25
WARCRAET 2 ... 3
WARHAMMER ... 2
WARZONE 2100 ... 23-24, 25
WILD ARMS ... 9
WILD ARMS 2 ... 34, 35 36
WORLD SCARIES POLICE CHASES ... 47
WWF SMACKOOWN ... 32,33
WWF WARZONE ... 15,16,17
XENOGEARS ... 17, 18, 19, 20
X FILES ... 27